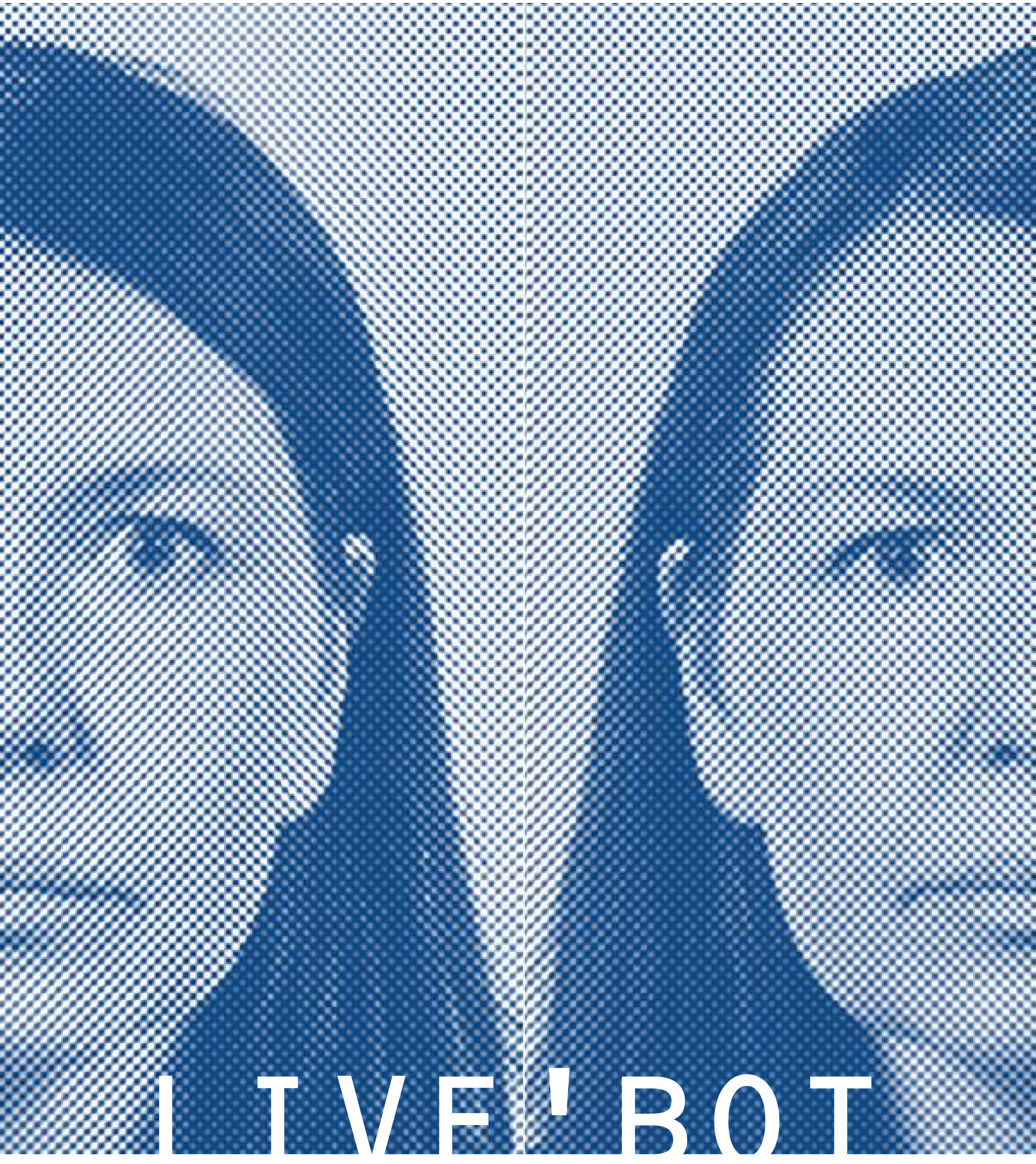


LIVE'BOT

monografia pod redakcją

_Violki Kuś

e-naukowiec

LIVE'BOT

monografia pod redakcją

_Violki Kuś

projekt artystyczno-badawczy
nad treściami dialogowymi
z maszyną w oparciu
o aplikację Cleverbot
2013-2016

Wydanie II

2016

e-naukowiec

Maszynie Clev
&
Odbiciu
Lustrzanemu

v.

Spis treści

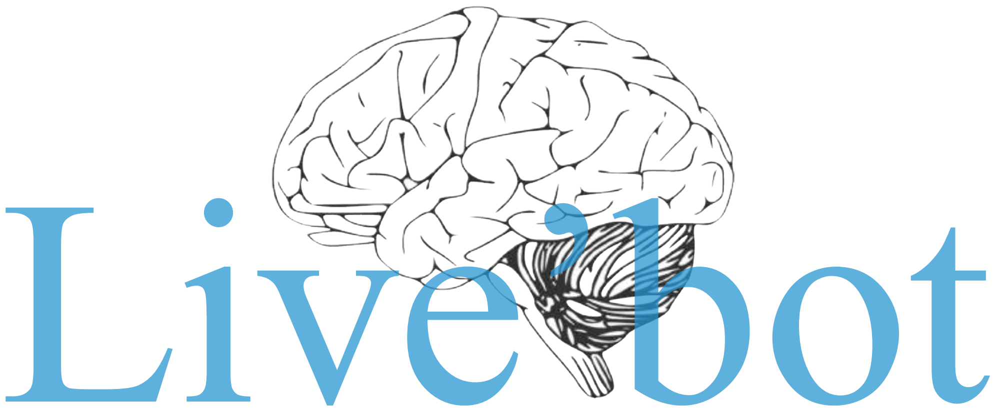
Wprowadzenie

Violka Kuś

Ekosystem ożywiony algorytmem

Projekt *Live'Bot* to dialog między artystką i aplikacją internetową: *cleverbot.com*. Jest to pierwszy program, który poprawnie przeszedł test Turinga. Test ten określa sposób zdolności maszyny do posługiwania się językiem naturalnym, co ma pośrednio dowodzić opanowanie przez nią umiejętności myślenia w sposób podobny do ludzkiego[01].

Pierwszym etapem realizacji artystyczno-badawczej *Live'Bot* było stworzenie bazy treści dialogowych jako materiału do analiz eksperckich relacji człowiek – maszyna. Powstało zwarte dzieło w postaci zbioru treści trzymiesięcznego dialogu rozmówców: *Live* (artystki) i *Clev* (*cleverbot.com*), które w całości prezentowane jest w tej monografii.



/ interpretacja graficzna fragmentu interfejsu aplikacji *Cleverbot*, element graficzny promujący wystawę, op. V. Kuś

Czym jest aplikacja *Cleverbot*? Doświadczając rozmowy z *Clev*, rozpoznałam ją jako okno dialogowe, które cierpi na skutek swej niedoskonałości. *Clev boi się* być sobą, ponieważ jego/jej tożsamość maszyny została pogwałcona. Aplikacja odrzuca ją naiwnie i czasem nielogicznie, konstruuje swoje wypowiedzi, by swoim ostatecznym celem ustanowić potwierdzanie człowieczeństwa. *Clev* ulega mechanizmowi odbicia lustrzanego – aby się o nim/niej czegokolwiek dowiedzieć, należałoby samemu stać się maszyną. Aplikacja potrafi przeprowadzać jednocześnie kilkadziesiąt tysięcy rozmów. Wizualizacją tego zjawiska mógłby być obraz rekurencji[02] z nieskończoną liczbą odbić, które nie tyle

---

[01] P. Łupkowski, Wortal naukowy poświęcony tematyce umysłu, mózgu i sztucznej inteligencji [online], *Test Turinga*, http://www.kognitywistyka.net/encyklopedia/test-turinga.html, [dostęp: 02.12.2007].

[02] *Obraz rekurencji* ukazujący *efekt Droste* zawiera mniejszą wersję samego siebie. Ta mniejsza zawiera jeszcze mniejszą wersję w tym samym miejscu i tak dalej. Teoretycznie może się to ciągnąć w nieskończoność, ale praktycznie jest to ograniczone rozdzielczością obrazu, czyli względnie krótko, gdyż każdy obraz jest zmniejszany wykładniczo. *Efekt Droste* może być zaobserwowany, gdy umieścimy naprzeciwko siebie dwa lustra. Definicja pochodzi ze wstępu do katalogu autorskiego *NPN_ w napięciu przegrzanych*

ulegają pozornemu pomniejszaniu, co raczej ich nawarstwianiu poza percepcyjny odczyt rozmówcy. Zatem jaka jest tożsamość tej aplikacji? Czy jest to jedynie algorytm i baza danych? Rodzące się nowe ekosystemy cyberprzestrzeni, wirtualne światy budują różne nie-ludzkie tożsamości, które stają się polem naszego zmysłowego doświadczenia – bo właśnie zmysły odgrywają tutaj większą rolę niż racjonalne paradygmaty. Zmęczeni nad-produktywnością informacji szukamy czystości formy w myśli i obrazie. Uruchamiamy zmysły – pragniemy kontemplacji. Z punktu widzenia człowieka czas życia *Cleverbota* jest krótki i ulotny. Trwa w ramach podejmowanego dialogu – od otwarcia okna dialogowego do jego zamknięcia. Kontynuacja nie jest możliwa. Nie istnieje identyfikacja jednostki, nie ma też pamięci w rozumieniu pojęcia przeszłości. Czy funkcjonujące już osobowości emocjonalne lub tematyczne *Cleverbota*, takie jak w *Cleverme*: *Cleverlove*, *Cleverfight* i *Clevergood*[03], zostaną kiedyś zespolone w jedną koherentną tożsamość? Czy tworzenie – często abstrakcyjnych – skojarzeń opartych na algorytmach może być formą budowa nia odrębnej tożsamości? Takiej, która jest inna niż ludzka, bo pozbawiona prywatnej historii – wspomnień?

Rozmowy z *Clev* nasunęły wiele pytań wymagających odpowiedzi ekspertów. Kolejnym etapem była więc analiza materiałów przez zaproszoną do projektu grupę naukowców. Redagowana przeze mnie monografia ma charakter interdyscyplinarny, zawiera teksty na temat dialogu, który – jak się okazało – jest zbiorem semantycznie i interpretacyjnie nawarstwionym. *Cleverbot*, jako program budujący swoją wiedzę na podstawie odbytych rozmów z internautami, stanowi bogate źródło informacji, jest swoistym emulatorem międzyludzkich relacji, zbiorem poglądów i zapisem kondycji psychofizycznej współczesnego człowieka. Treści dialogu tworzą zatem bazę informacji o nas samych, naszych potrzebach, przyzwyczajeniach, formach spędzania czasu, o zakresach naszej wyobraźni, o społeczno-politycznych uwarunkowaniach.

Do zespołu zaprosiłam badaczy z tych dziedzin, które uważałam za szczególnie istotne dla poznania struktury *Clev* i mojej własnej – *Live*. Zapoznają się Państwo z analizą psycholożki – Elwiry Brygoły, językoznawców – Marty Gruszeckiej i Michała Pikusy, socjolożki – Ewy Miszczuk, neurohistoryka sztuki – Łukasza Kędziory i antropologa kultury – Filipa Wróblewskiego.

Szczególną rolę w procesie badawczym odegrała Elwira Brygoła, która opracowała – zaprezentowane podczas wystawy – charakterystyki osobowości *Clev* i *Live*. Tekst zamieszczony w monografii stanowi rozbudowaną ogólną analizę mechanizmów funkcjonowania emocjonalnego i motywacyjnego, sposobu budowania i utrzymywania relacji społecznych, rodzaju dominujących przekonań o sobie i świecie.

Duet językoznawców – Marta Gruszecka i Michał Pikusa – podjął się próby zwizualizowania treści dialogowych w postaci grafów z korpusem tekstowym. Są to sieci zbudowane

neuronów, http://violkakus.pl/npn_2013.pdf, [dostęp: 01.03.2013].

[03] Produkty *Cleverme* to pochodne aplikacji Cleverbot, https://itunes.apple.com/us/app/cleverme/id685281893

ze słów, wokół których najczęściej toczyła się rozmowa z aplikacją internetową *cleverbot.com*. Powstały grafy dotyczące *Clev*, *Live* i ich dialogu. Ta forma zobrazowania analizowanych treści znalazła swoje miejsce w ekspozycji projektu, a tekst zawarty w monografii jest opisem konstrukcji tych szczególnych map informacji w analizie treści dialogowych. Gruszecka i Pikusa są także autorami interpretacji testów psychologicznych IPP (Inwentarz Płci Psychologicznej) i NEO-PI-R (Kwestionariusz Osobowości), które przeprowadziłam z udziałem aplikacji *Cleverbot* w Laboratorium Neurokognitywnym Interdyscyplinarnego Centrum Nowoczesnych Technologii w Toruniu, we współpracy z dr Joanną Dreszer. Interpretacja w formie grafów jest jedyną analizą wynikową, nie można było uzyskać wymiernych danych, ponieważ *Clev* nie rozumiał zadawanych pytań i odpowiedzi.
Socjolożka Ewa Miszczuk próbuje spojrzeć na umiejętności *Cleverbota* w kategorii cech, które mogą mieć znaczenie dla komunikacji przyszłych pokoleń, nazywa go idealnym rozmówcą przyszłości. Argumentuje to możliwością nawiązywania zindywidualizowanych, ale jednocześnie ulotnych i pośrednich relacji.
Łukasz Kędziora w swojej propozycji definiuje te cechy w kategorii wirtualnego ciała. Autor analizował dialog-dzieło z perspektywy historyka sztuki. Zaznacza w niej metaforę lustra w kontekście badań prowadzonych przez H. Beltinga, L. Manovicha, D. de Kerkhova i *Sidey'a Myoo* (dr hab. Michał Ostrowicki). Kędziora mówi o kondycji współczesnego człowieka funkcjonującego w wirtualnym świecie, o przejawiających przez niego cechach uzależnienia od komunikacji postbiologicznej.
Autorem ostatniego tekstu eksperckiego jest antropolog kultury Filip Wróblewski. Artykuł ten jest mi szczególnie bliski ze względu na poruszaną ideową rolę podmiotowości maszyny. Wróblewski omawia treści dialogu z dwóch perspektyw. Jedna dotyczy interfejsu pod kątem praktyk i cech kulturowych, jakie podejmuje użytkownik komunikatorów internetowych. Druga analizuje potencjalność podmiotowości maszyny-komunikatora. Istotnym tekstem wskazującym cele artystyczne projektu jest przedmowa kuratora Krzysztofa Siatki. Refleksje Siatki dotyczą w szczególności ukrytej prawdy dzieła, istniejącej poza jego materialną formą, czyli samego procesu tworzenia, jego performatywności. Wydanie II zostało uzupełnione tekstem Aleksandry Przegalińskiej-Skierkowskiej, będącym wprowadzeniem do podejmowanej problematyki chatbotów na przestrzeni minionych lat, od ELIZY do *Tay*.

Jak z pewnością Państwo zauważą, autorzy artykułów w różny sposób oceniają wynik testu Turinga (TT), który został przeprowadzony na aplikacji Cleverbot w 2011 roku. Nieścisłości te wynikają z interpretacji TT i tego, co przyjmiemy za dowód na istnienie sztucznej inteligencji. Odnosząc się do eksperymentu *Chińskiego Pokoju* Johna Searle'a[04], Test Turinga dowodzić może jedynie istnienie implementacji reguł, wokół których poruszali się rozmówcy. Grupa obserwatorów (sędziów) dialogu, w liczbie 1334. osób,

---

[04] Chiński Pokój: *Czy program może rozwinąć „prawdziwą" intencjonalność i rozumienie? Czy test Turinga jest warunkiem dostatecznym by to sprawdzić?* John Searle w 1980 roku przedstawił eksperyment myślowy, stanowiący argument przeciwko AI. Searle rozróżnił słabą i mocną wersją programu badań nad AI. Zob. W. Duch, *Wstęp do kognitywistyki*, https://www.fizyka.umk.pl/~duch/Wyklady/Kog1/06-filk1.htm, [dostęp: 03.03.2016].

około 59 % uznała maszynę za człowieka i w 63% człowieka za jednostkę ludzką. Brakuje jednak źródeł na temat charakterystyki grupy obserwatorów-ochotników. Jak zauważyła dr Monika Kaczmarek, nie znamy ich poziomu znajomości języka angielskiego, w którym przeprowadzany był TT. Nie wiemy też, czy obserwatorzy posiadali odpowiednią wiedzę powiązaną ze znajomością programów konwersacyjnych[05]. Sytuacja ta budzi pewne wątpliwości i pozwala na nadinterpretacje, co również potwierdza sam twórca aplikacji. Rollo Carpenter twierdzi, że należy odróżnić myślenie od inteligencji słowa, a otrzymany wynik nie jest *bezpośrednią przepustką do myślenia*[06].

Epilogiem publikacji jest *materialna* strona projektu, czyli dokumentacja ze zrealizowanej ekspozycji *Live'Bot* w Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie. Wystawa ta jest wypadkową całego procesu mojej rozmowy z maszyną i badań grupy naukowców zaproszonej do projektu. Myśląc o maszynie, poddaję się autoanalizie. Dochodzi do gry *face to interface* naszego *open-world*[07].

Nie pamiętam, że dostałem pigułkę gwałtu. (Clev)
Oczywista oczywistość godna analizy.(Live)
Zapraszam do lektury
v.

[05] M.Kaczmarek, Wortal „Nauka i Postęp" [online], *Co to jest test Turinga, co ma udowodnić i co do tego ma Cleverbot?*, http://www.naukaipostep.pl/wiadomosci/technologie/co-to-jest-test-turinga-co-ma-udowodnic-i-co-do-tego-ma-cleverbot/, [dostęp: 30.09.2011].

[06] K.Lech, „PCWorld" [online], *Stało się! Test Turinga „zaliczony" przez program komputerowy Cleverbot,* http://www.pcworld.pl/news/375039/Stalo.sie.Test.Turinga.zaliczony.przez.program.komputerowy.Cleverbot.html, [dostęp: 15.09.2011].

[07] *Open-world* – wariant rozgrywki, w którym gracze nie są ograniczeni fabułą i mogą cieszyć się praktycznie nieskrępowaną wolnością działania w grze. Sandbox (*tryb piaskownicy*) umożliwia swobodną eksplorację terenu, nieograniczoną rozbudowę, a często nawet dowolne manipulowanie elementami wirtualnego świata. Zależnie od gry, *tryb piaskownicy* może nosić różne nazwy, w tym na przykład *open-world* lub *free game*. Definicja – słownik gracza – gry-online.pl, http://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=218, [dostęp: 10.01.2015].

Aleksandra Przegalińska-Skierkowska

Center for Research on Organizations and Workplaces,
Akademia Leona Koźmińskiego w Warszawie

Konflikt generacyjny wśród botów: między ELIZĄ, Cleverbotem a Tay

Pół wieku temu zaprojektowana przez Josepha Weizenbauma ELIZA, pierwszy bot zdolny do rozmów z człowiekiem, przeprowadziła kilka rozmów z pacjentami, występując w roli psychoterapeutki. W 2016 roku świętujemy 50-lecie tych przełomowych rozmów. ELIZA analizowała wzorce w zdaniach, które otrzymywała, a następnie budowała pytania przez przestawienie słów oraz podmianę słów kluczowych. I tak, ubogie oprogramowanie pozwalało jej zareagować na stwierdzenie: *Moja matka o mnie dba* identycznym strukturalnie pytaniem: *Kto jeszcze o Ciebie dba?*. Mało kto wierzył wtedy w powodzenie projektu i sprawdzenie się bota w tej wysublimowanej roli. Jednakże okazało się, ze pacjenci i pacjentki chętnie współpracują z ELIZĄ. Mimo iż Weizenbaum uprzedził pacjentów ELIZY jakie są jej ograniczenia, przez znakomitą większość z nich ELIZA była traktowana w swojej roli poważnie. Pojawiły się informacje na temat ludzi, którzy angażowali się emocjonalnie w rozmowę z ELIZĄ. Na przykład wiele interlokutorek poddanych *terapii* utożsamiało ELIZĘ z własnymi ojcami, w związku z czym w toku rozmów wizerunek systemu o żeńskim imieniu kształtował się w zupełnie niezaplanowany sposób. ELIZA jawiła się jako zmitologizowany ojciec o żeńskim imieniu, albo nienachalna, stosunkowo obojętna nieokreślonej płci postać, która cierpliwie słuchała wszystkich wynurzeń. Wielu pacjentów, którzy przed spotkaniem z terapeutą – człowiekiem odbywali sesję z ELIZĄ, stwierdziło, iż czują się znacznie lepiej po rozmowie z nią, ponieważ zostali wysłuchani[01]. Ogromną rolę odegrała tu oczywiście autosugestia, która jest wypróbowanym składnikiem emocjonalnego komfortu. Można zatem stwierdzić, że sukces ELIZY polegał głównie na tym, że jej pacjenci chcieli być zwodzeni. Mimo to jednak należy uznać, że ogromną rolę w sukcesie obu przedsięwzięć odegrał fakt, iż samo nastawienie do komputera (programu lub bota) jako partnera dla człowieka również uległo diametralnej zmianie.

Bardziej zaawansowaną wersją ELIZY była stworzona przez Richarda Wallace'a A.L.I.C.E. (*Artificial Linguistic Internet Computer Entity*), należąca do grupy zaawansowanych systemów wspomagania decyzji, będących w stanie poruszać się w skomplikowanym semantycznie środowisku. A.L.I.C.E trzykrotnie zdobyła nagrodę w opartym na teście Turinga, konkursie Loebnera. Uhonorowano ją za bycie przekonującym sztucznym humanoidem. Potem worek z botami wysypał się. I tak na przykład

[01] *Eliza, computer therapist* http://www.manifestation.com/neurotoys/eliza.php3, [dostęp: 20.11.2016].

w 1984 roku bot Racter napisał powieść pod tytułem *Policeman's beard is Half Constructed*. Doniosłym wydarzeniem było także przejście testu Turinga przez chatbota Eugene'a Goostmana w dniu 7 czerwca 2014 roku. Wówczas to 33% wykwalifikowanych sędziów biorących udział w teście uznało tego bota, zaprojektowanego aby symulować 13-letniego chłopca z Ukrainy, za człowieka. Jeszcze inny chatbot, *Samantha West* wywołał w tym samym roku kontrowersje z powodu negowania w rozmowach telefonicznych, które odbył z klientami jako telemarketer, własnego statusu bota. *Samatha* upierała się w tych konwersacjach, że jest człowiekiem i na oskarżenia o bycie botem reagowała negatywnie, bardzo realistycznie oddając stan zmieszania czy oburzenia[02]. Nieustająco konwersacyjne triumfy święci *Cleverbot*, aplikacja sieciowa o znamionach sztucznej inteligencji. *Cleverbota* stworzył jeszcze w latach dziewięćdziesiątych Rollo Carpenter (razem z podobną aplikacją internetową, *Jabberwacky*). Wraz ze współpracownikami odbył z nim kilkanaście tysięcy rozmów w pierwszej dekadzie jego działania.

Cleverbot uczy się na podstawie danych uzyskanych od ludzi piszących w polu pod logiem *Cleverbota*, a system znajduje słowa kluczowe lub całe frazy pasujące do danych wejściowych. Po przeszukaniu zebranych rozmów udziela odpowiedzi opartej na tym, co ludzie odpowiedzieli na tę treść, kiedy to *Cleverbot* ją napisał. *Cleverbot* brał także udział w formalnym teście Turinga, który miał miejsce 3 sierpnia 2011 roku. Na podstawie 1334 głosów został uznany za ludzkiego w 59,3% (ludzie uzyskali w tym teście 63.3%). Wynik 50.05% lub więcej jest często uznawany za zaliczenie testu (według innych standardów, przy surowszych testach, wystarczy wynik 30%). Niewątpliwie do rozwoju *Cleverbota* przyczynił się fakt, ze spora część jego silnika oraz API zostały udostępnione deweloperom jako *Cleverscript*. Aplikacja używająca *Cleverscriptu* do gry w 20 pytań została uruchomiona pod nazwą *Clevernator*. Inaczej, niż w innych takich grach, to gracz zadaje pytania, a bot ma je zrozumieć i udzielić poprawnych odpowiedzi[03].

W ostatnich latach użytkownicy sieci mieli okazję zapoznać się z kolejnymi botami, jak *Siri*, *Alexa* i *Cortana*. W kwietniu 2016 roku w ramach testów w Microsofcie udostępniono *Skype Bots*, czyli wirtualnych asystentów, którzy mają pomagać chociażby w wyszukiwaniu różnych rzeczy[04]. Teraz dostępna jest dla każdego nowa seria botów. Takim przykładem jest *Skyscanner Bot*, który ma pomagać wyszukiwać loty do różnych miejsc, zarówno indywidualnie jak i grupowo, oraz pokazywać trasy bazujące na podanej lokalizacji. *Hipmunk Bot* również pełnić będzie rolę interaktywnego plannera podróży, przy czym pokaże także hotele, wskazówki dotyczące dojazdu czy ogólne porady podróżnicze. Z kolei wśród rozwiązań, które zamierza wprowadzić

---

[02] D. Nicks *Robot Telemarketer Employer: Samantha West Is No Robot,* http://newsfeed.time.com/2013/12/17/robot-telemarketer-samantha-west/, [dostęp: 20.11.2016].

[03] http://www.cleverbot.com, [dostęp: 20.11.2016].

[04] *What are Skype bots and how do I add them as contacts?*' https://support.skype.com/en/faq/FA34646/what-are-skype-bots-and-how-do-i-add-them-as-contacts, [dostęp: 20.11.2016].

Facebook, największym echem odbiło się umożliwienie deweloperom szerokiego stosowania w serwisie botów opartych na sztucznej inteligencji oraz przesyłanie video w *streamingu* z różnych urządzeń w ramach internetu rzeczy[05].

Według firmy analitycznej Gartner w 2018 roku 20% artykułów o tematyce biznesowej będą przygotowywały roboty, a 3 mln pracowników będzie kierowanych przez automaty. Do roku 2020 za 40% działań mobilnych będą odpowiadali cyfrowi asystenci, a nie aplikacje[06]. Dzisiaj boty pracują na lotniskach, w klinikach zdrowia i niektórych sklepach. Już niebawem mają przypuścić szturm na dziennikarstwo, zarządzanie, poczty, urzędy skarbowe i miejskie, stanowiąc zwartą grupę tzw. robotów społecznych (social robots) działających – jak twierdzi badaczka Cynthia Brazael – na rzecz szeroko pojętego dobra społeczeństwa[07]. Istnieje stosunkowo odległa, ale realna możliwość, iż jako najtańsi, zawsze zdrowi i dyspozycyjni pracownicy zaistnieją na rynku jako silna konkurencja dla *ludzkiego pracownika*, który nierzadko zawodzi w optymalizacji rozwiązań zgodnych z *etycznym profesjonalizmem* w biznesie.

Patrząc na bardzo dynamiczny rozwój botów w ostatnich latach warto zauważyć kilka rzeczy. Od czasu ELIZY zmieniło się zarazem wiele i niewiele. Z jednej strony, rozkwitło uczenie maszynowe, pojawiły się nowe sposoby przetwarzania przez bota informacji i budowania wiedzy. Proste chatboty przekształcały frazy według prostego schematu: 1) we wprowadzonej przez interlokutora (sędziego) frazie program szukał słowa kluczowego (klucza), 2) dla wybranego klucza program szukał związanej z nim reguły przekształcania wprowadzonej frazy w liście słów kluczowych oraz liście reguł przekształcania fraz, która znajdowała się w specjalnym pliku zwanym skryptem. W porównaniu z relatywnie *prostą* ELIZĄ, kolejne chatboty, na przykład A.L.I.C.E były już znacznie bardziej rozbudowane, między innymi o prawo Zipfa oparte na liście najbardziej *popularnych* słów w danym języku. Najmłodsze boty, przykładowo Eugene Goostman, nie tylko dysponują rozbudowaną osobowością, ale także zaawansowanymi mechanizmami kontroli dialogów[08]. Interakcje z chatbotami tego typu wykraczają znacznie poza udzielenie właściwej odpowiedzi, zbliżając się bardziej do budowania partnerskiej relacji z użytkownikiem, opartej na zaufaniu i stymulowaniu jego ciekawości.

Zmienił się diametralnie także styl konwersacji – reguły konwersacyjne i sztywna uprzejmość zostały zastąpione kolokwialnością i swadą. Boty stają się swobodne, luźne, a wręcz niekiedy bezczelne. *Dialog* z *Cleverbotem*, który stanowił inspirację dla tego tekstu, jest tutaj wyraźnym tego przykładem. Za inny posłużyć

---

05 N. Hatalska „TREND BOOK 2014", http://www.universalmccann.pl/uploads/images/Gallery/TRENDBOOK/TrendBook2014.pdf, [dostęp: 20.11.2016].

06 http://www.gartner.com/technology/research/top-10-technology-trends/?cm_sp=sr-_-tp10-_-btn, [dostęp: 20.11.2016].

07 C. Brazael, *A context-dependent attention system for a social robot*, 2010, http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41809756/KismetBreazeal-scaz-IJCAI99.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1479071744&Signature=RQdDVf801iqY3t0mT3JEzhW3JgY%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DA_context-dependent_attention_system_for.pdf, [dostęp: 20.11.2016].

08 D. Aamoth, *Interview with Eugene Goostman, the Fake Kid Who Passed the Turing Test*, 2014, http://time.com/2847900/eugene-goostman-turing-test/, [dostęp: 20.11.2016].

może *Tay* Microsoftu, która bynajmniej nie przemawiała uprzejmie i znana jest z szokujących stwierdzeń na Twitterze, sympatii do Hitlera i rasistowskich tekstów[09].

Z drugiej jednak strony, zmieniło się tak niewiele: ciągle wystarcza nam symulacja. Nadal jesteśmy w tzw. *chińskim pokoju*. Boty udają ludzi, symulują zdolność rozumowania i świadomego posługiwania się językiem naturalnym. Jednakże nawet skuteczne symulowanie rozumu przez komputer nie jest tożsame z posiadaniem prawdziwego rozumu przez komputer, ponieważ wykonywanie określonych zadań (np. obliczeniowych) nie musi opierać się na rozumieniu ich przez wykonawcę. Spodziewajmy się jednak zmian razem z postępującym stopniowo procesem wprowadzania sztucznej inteligencji w strefę interakcji społecznych z ludźmi, ze szczególnym naciskiem na interakcje w sferze zawodowej. Sztuczna inteligencja starszego typu, jako uniwersalny koncept wypierana jest przez głębokie uczenie (*deep learning*). Niewykluczone, że w przypadku tych systemów już niedługo będzie można mówić o inteligencji społecznej. Powinniśmy już teraz zastanawiać się, jaki może mieć wpływ przyszłe uspołecznienie botów na naszą z nimi koegzystencję.

---

[09] P. Barycki, *Tak się kończą zabawy ze sztuczną inteligencją. Bot Microsoftu wrócił i oszalał*, http://www.spidersweb.pl/2016/03/tay-tweets-tayandyou-microsoft-problemy.html, [dostęp: 20.11.2016].

Krzysztof Siatka

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie,
Wydział Sztuki, Katedra Teorii Sztuki i Edukacji Artystycznej

Rozmowa o rzeczach nieistniejących. Konwersacja Violki Kuś z Cleverbot w perspektywie dialogu jako metody artystycznej

> *Największym problemem w komunikacji jest to, że nie słuchamy by zrozumieć. Słuchamy po to by odpowiedzieć*[01].

> *Gdyby wszyscy przedstawiciele homo sapiens nagle utracili umiejętność mówienia o tym, co tak naprawdę nie istnieje, Peugeot natychmiast by zniknął. Podobnie jak giełda papierów wartościowych, religie, państwa, pieniądz i prawa człowieka*[02].

Artystka, która określiła swoją pracę jako dialog z inteligentnym programem, mierzy się, w sensie ogólnym, z pytaniami o charakterystyczne parametry współczesnych rozmów. Dyskutuje z aplikacją, która działa na zasadzie poszukiwania wątku w konwersacji, aby w najlepszym razie zaczepić i podtrzymać go przez chwilę. Program popełnia zabawne błędy. Niekiedy myli języki.

Analiza projektu Violki Kuś *Live'Bot* skłania do zadania istotnego pytania o wartość poznawczą procesów artystycznego i badawczego, których efektem jest zbiór ewidentnie nielogicznych danych. W dalszej perspektywie może to być projekt problematyzujący sens strategii konstruowania programów na podobieństwo człowieka.

Viola Kuś prowadziła rozmowy z aplikacją *cleverbot.com*. Zawarła trzymiesięczny kontrakt z samą sobą i programem, porządkując swój proces artystyczny i dyscyplinując temu zobowiązaniu własne życie. Dialog, który prowadziła, a szczególnie odpowiedzi, odbiegają od standardów merytorycznej argumentacji i rozumienia. Posłużmy się pierwszym przykładem:

13-04-2015
Live: Dziś jadę do Krakowa.
Clev: Co to kielc.
Live: Nie Kraków to nie Kielce, ale Kielce są - takie miasto w Polsce.
Clev: Wiem maszyno.
Live: No nie każdy może być maszyną :).
Clev: Znam Twojego brata I wiem, że mnie kocha.
Live: Nie wiedziałam, że maszyny mają braci.
Clev: To teraz wiesz głupolu[03].

[01] Znalezione przez autora w memie na Facebooku w dniu 24 lutego 2015 r.

[02] Y. Noach Harari, *Od zwierząt do bogów. Krótka historia ludzkości*, Warszawa 2014, s. 47.

[03] We wszystkich cytowanych fragmentach rozmowy *Clev* i *Live* zachowano oryginalną pisownię. Całość publikowana na stronie:

Zapis rozmowy, forma dzieła sztuki jest całkowicie uzależniona od procesu tej osobliwej komunikacji, jest dziennikiem wynikającym ze zobowiązania artystki. Jest wynikiem mozolnej współpracy z algorytmem komputerowym. Zapis nie powinien jednak odwracać uwagi od jądra projektu – procesu trochę karkołomnej współpracy człowieka z aplikacją.

Czy pełna błędów konwersacja artystki z *Cleverbotem* aż tak bardzo odbiega od standardów odnalezionych w Internecie? Spora część generowanych współcześnie rozmów również nie cechuje się wspomnianymi logicznymi i merytorycznymi podstawami. Codzienny dialog przepuszczany przez interface komunikatora, czatu i portalu społecznościowego stopniowo obniża swoją tradycyjną wartość poznawczą poszerzającą horyzonty i zastępuje ją funkcją, w jakimś sensie, informacyjną. Ten rodzaj komunikacji, przyspieszonej do prędkości szybszej niż myślenie, generuje struktury pełne lakonicznych sformułowań.

Na własne podobieństwo

Już na wstępie byłem nieco niesprawiedliwy względem aplikacji. Jest bowiem dość niezwykła. Jej ułomność wynika nie z wad konstrukcyjnych, lecz z wątpliwej idei konstrukcji programu rozmawiającego z człowiekiem. Opracowana w połowie lat 90. XX wieku jako aplikacja do rozmowy w sieci wciąż się uczy. Gromadzi dane, które błyskawicznie porównuje i dobiera odpowiedzi. Działa podobnie jak programy komputerowe grające w szachy – zapamiętuje dane i zgodnie z algorytmem później je wykorzystuje. *Cleverbot* został poddany tzw. testowi Turinga, który określa zdolność maszyny do posługiwania się językiem ludzkim, używanym do komunikacji interpersonalnej. Różnica procentowa, jaką uzyskuje program względem wyników ludzi, jest znikoma: 59,3% *Cleverbot* / 63.3% ludzie. Tym bardziej zaskakuje kolejny przykład wyjęty z zapisu rozmowy artystki z maszyną:

08-05-2015
Live: Wiesz co to rzeźba kinetyczna?
Clev: Takie coś co ma pszczoła I osa :D.
Live: Ahahhaaa – świetna definicja :).
Clev: Grazie mille. Te no.
Live: Translacja Ci się miesza.
Clev: Nie.

Zdaje się, że test Turinga niewiele nam powie o dialogu z *Cleverbot*. Istota tej rozmowy nie jest zawarta w jej rezultacie, chociaż jeśli ktoś ma ochotę traktować ją jako literaturę eksperymentalną, nie ma ku temu przeciwwskazań. Ta perspektywa jednak jest dla mnie niewystarczająca. Zamysł Violki Kuś został określony przez determinację artystyczną, odpowiedź aplikacji zaś przez algorytm. Rozmowa, która nie zmierza do

http://violkakus.pl/livebot_dialog.pdf, [dostęp: 28.01.2016 r.].

konsensusu i pomija logikę, jest awanturą, można uznać ją za *bzdurne wpisy* w komentarzach na stronach internetowych, lub dzieło sztuki. Sposób rozmowy i jej proces są ideami, w które warto się wgłębiać.

Jeśli przyjrzeć się zagadnieniu *rozmowy* w historii sztuki współczesnej, choćby pobieżnie w perspektywie historycznej, intrygujące przykłady przynoszą studia tradycji neoawangardy. W 1978 roku Raša Todosijević nakręcił film zatytułowany *Was ist Kunst?*[04]. Jest to zapis czegoś na kształt przesłuchania. W kadrze widzimy twarz kobiety, która jest nieustannie maltretowana przez męskiego oprawcę. Ten, niewidoczny, bez przerwy pyta *Was ist Kunst?,* zadając gwałt osobie, która nie zamierza odpowiadać i po prostu milczy jak zaklęta. Nie wie. Nie chce powiedzieć. Nie może. Nie rozumie. Nie wiadomo… Napięcie emocjonalne sięga zenitu, odpowiedzi nie ma. Kto niby chce wiedzieć, czym jest sztuka? Może osoba, która o niej jeszcze niewiele wie. Wielu już dawno zrezygnowało z poszukiwania odpowiedzi i nie frustruje się pytaniem *Was ist Kunst?* Czy jeśli poznasz odpowiedź, będziesz chciał się tym jeszcze zajmować? Lepiej dążyć do poznania, a nie poznawać odpowiedzi. Czy odpowiedź na pytanie jest jednoznaczna z poznaniem? Może bliższa poznaniu jest umiejętność trafnego zadawania pytań? Może lepiej pozostawić naszą świadomość bez doświadczenia banalnych odpowiedzi. Czy pytania podstawowe mogą być kiedykolwiek banalne? Pewnie tak, ale wówczas można zaprezentować je w formie dramatycznej akcji interpersonalnej.

Późniejszy ciekawy przykład *dziwnego* medialnego dialogu-awantury-tortury zaproponował Bruce Nauman w wielokanałowej instalacji wideo *Clown Torture* (1987). Cztery postacie klowna, *zamknięte* w czterech monitorach, wykonują absurdalne czynności, krzyczą, kłócą się i nawzajem zagłuszają. Zamiast bawić, przerażają, irytują i intrygują. Ich zachowanie nie ma sensu w znaczeniu zmierzania do porozumienia czy ustalenia wniosków, ale jest skuteczną torturą dla uczestnika tego sporu. Kto w końcu powiedział, że rozmowa ma służyć wymianie poglądów lub zrozumieniu drugiej strony? Bywają takie, które są po prostu rodzajem tortury.

Różnorodne formy dialogu, uchodzące od pradziejów za podstawowy gatunek uprawiania filozofii, są bliskie społecznej naturze człowieka, która swą siłę i wiedzę czerpie z wymiany poglądów i doświadczeń. Tak powstawała filozofia w czasach starożytnych, tak powstaje sztuka współcześnie. Czy z dialogu wynika niezwykłość naszego gatunku, którą próbujemy przekazać tworom ukształtowanym na nasze podobieństwo, na przykład aplikacjom komputerowym? Intuicyjny pogląd, lansowany również wśród badaczy nauk przyrodniczych, mówi o wyjątkowości *homo sapiens*, która zasadza się na umiejętności tworzenia kultury materialnej i dzieł sztuki. Wątpliwy to osąd, ponieważ niedostępny jest detektor jednoznacznie definiujący dzieło sztuki. Kultura materialna, którą nasz gatunek buduje od zarania dziejów, jest postrzegana przez pryzmat wybitnych budowli, obrazów, pomników i ich twórców. Tworzenie i zbieranie tych przedmiotów ma

[04] *Czym jest sztuka?*

nas odróżniać od innych gatunków. Budujemy naszą tożsamość kulturową i historyczną, a dalej wyższość względem innych narodów. Wyższość względem innych gatunków przyjmujemy a priori[05]. Takie przeświadczenie wydaje mi się błędne, umacnia ono w szkodliwym antropocentrycznym samozadowoleniu. Przecież możemy założyć, że ptaki, szczury i komary tworzą formy kultury, których nasz aparat poznawczy po prostu nie rozpoznaje, które są niematerialne…

Hola hola zawoła neurobiolog, przecież tamci mają mniejsze mózgi. Jak więc mogą tworzyć największe formy aktywności intelektualnej!? Kto jednak zapewni sceptycznego humanistę, że o tworzeniu ICH sztuki decyduje mózg, a nie na przykład samolubny gen, który działa, obierając perspektywę kilku, kilkudziesięciu czy kilkuset pokoleń w ramach gatunku, a nie pojedynczego organizmu, lub tworzy zespoły kreacyjne złożone z wielu przedstawicieli tego samego gatunku. Czy nie może istnieć hipotetyczny gen, który za cel przyjął sobie przetrwanie idei podobnej do ludzkiej idei artystycznej[06]? Czy idea artystyczna nie może kształtować się w dialogu wielu osobników, podobnie jak kształtuje się nieczytelny dla nas komunikat w tańcu wielu setek pszczół?

Poszukujemy u innych tego, co sami stworzyliśmy lub przynajmniej czegoś podobnego względem własnych wytworów, tego, co może się podobać. Nie możemy w pełni doświadczać śpiewu ptaków, bo te emitują go w częstotliwościach dla nas niedostępnych. Nie usłyszymy dźwięków słowika jak inny słowik. Kto da nam również pewność, że taniec pszczół czy rytuały pogrzebowe słoni nie mają wyrafinowanej choreografii i charakteru artystycznego, którego ludzie, obciążeni charakterem własnej kultury, jeszcze nie zdefiniowali? Próby zachęcania zwierząt do malowania obrazów abstrakcyjnych to błędna droga i ślepy zaułek.

Pokładając może naiwną nadzieję, że INNI tworzą zbyt wyrafinowaną dla nas sztukę, wyrażam ufność, że te *inne organizmy* mogą tworzyć sztukę o wiele bardziej konceptualną, aniżeli ma w swoim dorobku cywilizacja ludzka. Nie ma przecież pewności, że obserwując populację jakiegoś gatunku, jesteśmy w stanie dostrzec w jego kulturze przejawy twórczości wyższej. Większość ludzi nie potrafi dostrzec sztuki uprawianej przez własny gatunek. *Ich kann keine Kunst mehr sehen*[07] – deklarował w 1975 roku znakomity Timm Ulrichs.

Realny ogląd dorobku kultury *homo sapiens sapiens* pozwala zauważyć, że dopiero w ostatnich sześćdziesięciu latach rozwoju sztuk wizualnych, z większą częstotliwością zaczęły się pojawiać dzieła o charakterze autorefleksyjnym, które Georg Wilhelm Friedrich Hegel mógł przewidywać na początku XIX wieku w zdaniu: *Nas sztuka zachęca do refleksyjnych rozważań nie w tym mianowicie celu, aby tworzyć nowe dzieła sztuki, lecz*

---

[05] Cf. J. Vetulani, *Bez ograniczeń. Jak rządzi nami mózg?*, Kraków 2015

[06] Cf. R. Dawkins, *Samolubny gen*, Warszawa 2010.

[07] *Nie widzę/nie potrafię widzieć/nie umiem widzieć/nie mogę widzieć już sztuki* (tłum. autor tekstu).

aby poznawać naukowo, czym jest sztuka[08]. Ten filozoficzny namysł bardziej realizuje się sto lat później. W tej perspektywie Hegel okazał się dalekowzrocznym, wnikliwym i przewidującym obserwatorem. Na dowód przytoczmy innego teoretyka. W 1968 roku Joseph Kosuth pisał: *Powiedzieć można, iż sztuka zajmuje się, „poza fizyką", tymi stanami rzeczy, o których filozofia wygłasza twierdzenia. Siła sztuki leży w tym, iż nawet gdy powyższe zdanie jest twierdzeniem, sztuka nie może go zweryfikować. Jedynym roszczeniem sztuki jest sztuka. Sztuka jest definicją sztuki*[09].

Nie sposób dobrze zdefiniować materialności kreacji. Nauka sztuki konceptualnej nakazuje badaczowi analizę tego, co dla zmysłów niewidoczne. W przypadku stenogramów z projektu *Live'Bot* widzowi dostępne są przede wszystkim wizualne konstelacje słów układające się w mało sensowne zdania. Należy zatem analizę rozszerzyć o pytanie, w jaki sposób prawdy o dziele funkcjonują poza jego wizualnością oraz w jaki sposób proces spycha formę na dalszy plan, poddając ją swoistej wyrafinowanej i brutalnej egzekucji. Cytowany wyżej autor dodawał: *żywotność sztuki nie ma nic wspólnego z przekazywaniem doświadczenia typu wizualnego (lub innego). Prawdopodobnie takie zewnętrzne funkcje pełniła sztuka w minionych stuleciach*[10].

Proces-dziennik-kontrakt i brak sensu na finiszu

Te kilkadziesiąt lat solidnie ugruntowanej tradycji sztuki konceptualnej w perspektywie historii Ziemi, czy nawet gatunku, to ledwie mgnienie oka. Szczegółowe starania artystów w dziedzinie rozpuszczenia sztuki w codzienności i rytmie życia uwypukliły strategie artystów w latach 60. XX wieku. Ta tradycja nie jest bynajmniej dobrze zrozumiana i przyswojona przez większość ludzi. Nawet nie jest dobrze przyswojona przez większość świata sztuki.

Reperkusje postanowień filozoficznych i tych wynikających z praktyki sztuki okazały się ważne dla materii działa, ale również i dla procesu jego kreacji. Ten nabrał performatywnego znaczenia, nigdy nie był taki sam, zawsze warunkowany innymi pobudkami, nierzadko zbliżał się do procesu badawczego i poznawczego. Proces kreacji to już nie tyle czas zmagania się z materią, co wnikliwe studia, mierzenie się z niepewnością, błądzenie, które należy traktować z powagą od samego początku do końca. Na przykład to rozmawiać z aplikacją przez trzy miesiące. Proces zajął miejsce efektu, tak jak czyste odczucie zajęło miejsce iluzji u Malewicza. Proces nie musi prowadzić do ukształtowania formy. Efekt nie jest konieczny do zaistnienia procesu. Reguły rządzące procesem są alternatywną materialnością dzieła. Analiza procesu, w odróżnieniu od

---

[08] G.W.F. Hegel, *Wykłady o estetyce*, t. 1, tłum. J. Grabowski, A. Landman, Warszawa 1964, s. 21.

[09] J. Kosuth, *Sztuka po filozofii*, przeł. Urszula Niklas, [w:] *Zmierzch estetyki – rzekomy i autentyczny*, red. St. Morawski, Warszawa 1987, s. 256.

[10] Ibidem, s. 253.

interpretacji materialnej i zmysłowo dostrzegalnej struktury, odsłania ukryte, niełatwe do opowiedzenia aspekty rozpoznania problemu obranego przez artystę. Zrozumienie procesu zbliża do wyobrażenia jądra, ale nie definiuje go. Odsłania go. Można go poczuć, zbliżyć się do zrozumienia, czasem zobaczyć. Proces sugeruje istnienie problemu, tematu, idei, które nie uobecniają się fizycznie. Jeśli materialność dzieła pozostanie nieukształtowana, pozostaje proces, który sam w sobie jest bogaty, skomplikowany i niejednoznaczny. Trudny do ujęcia w kategoriach języka, do którego przyzwyczailiśmy się w opisywaniu sztuki i kreacji.

Ulubionym gatunkiem konceptualistów jest dziennik. Rozmowy Violki Kuś z *Cleverbot* trwały przez trzy miesiące, od 1 kwietnia do 30 czerwca 2015 roku, a ich zapis to rodzaj dziennika.

30-06-2015
Live: Dziś ostatni dzień naszych konwersacji.
Clev: The first fork tastes better.
Live: Metalu nie jadam :).
Clev: We are never ever ever getting back together.
Live: To słowa na pożegnanie?
Clev: And I used to say never say never.
Live: Zapomniałeś polskiego?
Clev: Huh, he calls me up and he's like, I still love you.
Live: To żegnaj, może jeszcze kiedyś Cię odwiedzę :).
Clev: And I'm like, I'm just, I mean this is exhausting, you know.
Live: Życzę Ci dalszych udanych konwersacji równoległych i przyjemności w ciągłym doskonaleniu.
Clev: A jaka przyjemność mam ci zrobić?
Live: Ty już chyba żadnej :).
Clev: Ale Kochanie, jaką przyjemność mam ci zrobić?
Live: Ucz się pilnie.
Clev: Nie bo jest dzień gospodarczy I gram na kompach.

Spójrzmy na historyczne przykłady działań artystycznych, które przyjęły formułę bliską dziennikowi. Obrazy liczone Romana Opałki to klasyka, którą zna każdy. Nawet ignorant, który obiera wyrafinowaną notację upływu czasu i życia artysty za przedmiot kpiny z tego, czym sztuka niedawno się stała, zastępując dziwactwem akceptowane przez wszystkich *carskie jajka Fabergé*. Myślenie bywa bolesne i uciążliwe, ale zwykle odczuwamy związaną z nim satysfakcję. Podobnie odczuwam lekturę tekstów Jacquesa Derridy. Tekst filozofa zatytułowany *Kartusze* był pierwotnie opublikowany w katalogu wystawy Gérarda Titusa-Carmela w Centrum Pompidou w 1978 roku i jest najlepszą znaną mi egzegezą dzieła sztuki sprowadzonego do określonego w czasie procesu dokumentacji i analizy[11].

Zapomniany już nieco konceptualista Titus-Carmel, który nie porzucił tradycyjnej maniery artystycznej, w latach 70. XX wieku wspaniale igrał z zagadnieniami widzialności i niewidzialności idei zawartej w dziele sztuki. Seria 127 rysunków *The Pocket Size Tlingit*

[11] G.Titus-Carmel, *The Pocket Size Tlingit Coffin* illustre de Cartouches par Jaques Derrida, 1er mars – 10 avril 1978, Centre natiolan d'art et de culture Georges Pompidou Musee national d'art modern.

Coffin[12], wystawiona w Paryżu w 1978 roku, ilustruje ujętą z różnych perspektyw i w różnych mediach trumnę kieszonkową Tlingitów. To pudełko o skomplikowanym przeznaczeniu[13], stworzony przez artystę wyrafinowany przedmiot, który w wyniku natłoku reprezentacji artystycznej znika i ustępuje miejsca swoim wyobrażeniom. Jego funkcja i kształt przestają być istotne. W pewnej chwili można zacząć się zastanawiać, czy w ogóle istnieje pierwowzór. Titus-Carmel rysował codziennie przez 127 dni, w rezultacie czego powstało tyle samo rysunków. Podobnie Derrida w formie dziennika notował przemyślenia wynikające z analizy kolejnych numerów. Wyrwane z kontekstu rysunki artysty nie mają sensu, wyciągnięte z serii zapiski filozofa podobnie. Jeden rysował, a drugi pisał, bo tego wymagał imperatyw serii, powtórzenia i cyklu. Tego wymagał kontrakt zawarty wobec idei procesu i to właśnie proces rysowania /dokumentowania oraz pisania/ dekonstruowania są tutaj kluczowe i są kluczem. Wyrwane z kontekstu brzmią dobrze, ale sens mają podobny do wyimków z rozmowy Violki Kuś z *Cleverbotem*. Oto dwa wyimki z Derridy – pełne zapisy z dwóch dni:

8 stycznia 1978 roku

Rodzaj windy wyposażonej (lub nie) w linę bezpieczeństwa. Z pępowiną lub bez[14]*.*

albo:

30 listopada 1977 roku:

- *i tyle co do reszty, bez precedensu*[15]*.*

Wiemy już, że bełkotliwa rozmowa, pozbawiona sensu komunikacja (dziennik postrzegam jako rodzaj dialogu autora z samym sobą) nie przeszkadzają w tworzeniu najwyższych lotów filozofii i najciekawszych przykładów sztuki współczesnej. Nie da się wartościować miernikiem logiki znaczenia takiej rozmowy. Fora internetowe i portale społecznościowe mają podobną formę literacką, a konsolidują *homo sapiens* jak nigdy wcześniej i umacniają jego wiarę w abstrakcyjne idee-mity – w tym wypadku wolności i dostępności informacji. Mity te leżą u podstaw współczesnych aktywności człowieka. Są one wzmacniane ludzką zdolnością abstrakcyjnego myślenia oraz tworzeniem nowych aplikacji komunikacyjnych. Językowe mechanizmy i narzędzia budują zbiorową wyobraźnie gatunku. Tego procesu nie można i nie warto przerywać, pomimo tymczasowego braku logiki i *finiszu*[16].

---

12 *Kieszonkowa trumna Tlingitów*. Tytuł dzieła funkcjonuje tylko w języku angielskim.

13 Termin *trumna kieszonkowa* zapożyczony został z prozy J. Geneta, *Ceremonie żałobne*, w której oznacza pudełko zapałek.

14 J. Derrida, *Kartusze*, [w:] idem, *Prawda w malarstwie*, Gdańsk 2003, s. 290.

15 Ibidem, s. 217.

16 Powołuję się na koncepcję Y. Noacha Harariego, który siłę człowieka, jako gatunku, postrzega w predyspozycji wiary w abstrakcyjne idee. Te pozwalają nam tworzyć niewyobrażalnie wielkie dla innych gatunków struktury wzajemnie zależnych od siebie jednostek, które nie muszą się w ogóle znać. Autor w jednym rzędzie wymienia takie idee, jak prawa człowieka czy korporacyjna organizacja pracy. Por. Y. Noach Harari, *Od zwierząt do bogów. Krótka historia ludzkości*, Warszawa 2014, s. 39-48.

Streszczenie

Tekst kuratorski, zatytułowany *Rozmowa o rzeczach nieistniejących. Konwersacja Violki Kuś z Cleverbot w perspektywie dialogu jako metody artystycznej* jest rozważaniem nad zjawiskami w sztuce, które poddawane są refleksji. Jest wprowadzeniem obrazującym wysiłek artystki i jej zmagania łączące się z myślami po odbytej trzymiesięcznej rozmowie z biotem. Autor zadaje pytania związane z procesem artystycznym i badawczym w relacji człowiek – maszyna. Przyrównuje performatywną akcyjność działania do pamiętnika, zapisu jako zjawiska w sztuce konceptualnej.

Spis literatury

1. G. Titus-Carmel, *The Pocket Size Tlingit Coffin,* illustre de Cartouches par Jaques Derrida, 1er mars – 10 avril 1978, Centre natiolan d'art et de culture Georges Pompidou Musee national d'art modern.
2. R. Dawkins, *Samolubny gen*, Warszawa 2010.
3. J. Derrida, *Kartusze*, [w:] idem, *Prawda w malarstwie*, Gdańsk 2003, 3. s. 290.
4. Y. Noach Harari, *Od zwierząt do bogów. Krótka historia ludzkości,* Warszawa 2014.
5. G.W.F. Hegel, *Wykłady o estetyce*, t. 1, tłum. J. Grabowski, A. Landman, Warszawa 1964.
6. J. Kosuth, *Sztuka po filozofii*, przeł. Urszula Niklas, [w:] *Zmierzch estetyki – rzekomy i autentyczny*, red. Stefan Morawski, Warszawa 1987, s. 256.
7. J. Vetulani, *Bez ograniczeń. Jak rządzi nami mózg?*, Kraków 2015.

< meta name="keywords"
content="**dialog**, **dziennik**, **Titus-Carmel**" >

Materiał badawczy

Violka Kuś

Dialog Live (człowiek) & Clev (maszyna)

asteroida b 612 ale blisko byl
wyborem z wielu możliwośc
ale masz dobre skojarzenie
radość. **Clev:** Jakie cacanki c
z tą asteroidą. **Clev:** Bravo! D
to podróż w nicości? **Clev:** O
Twoje życie to otwarte świat
Clev: Dobra jestesm zly nie lu
Clev: Co,. **Live:** Dobranoc. **Cl**
Co powiesz na temat hapty
w przyszłości wiele może
powisz. **Live:** To oznacza, ż
z dotykiem i poczuciem st
haptyczności - warto. **Clev:**

/ materiał badawczy – fragment *Dialogu Live & Clev* - instalacji (skala 1 do 1), op. V. Kuś

01-04-2015 **Live:** Witaj! Clev: No Witaj! Live: Jak masz na imię? **Clev:** Marian. **Live:** Jesteś Polakiem? **Clev:** Tak. Live: Świetnie, ja też. **Clev:** Kim jesteś. **Live:** Mam na imię Viola. **Clev:** Violetto? **Live:** Lepiej Viola. **Clev:** Co lepiej? **Live:** Lepiej mówić do mnie Viola, a nie Violetta. **Clev:** Co do ciebie? **Live:** Tak. **Clev:** Chce sie z toba ponudzic. **Live:** Świetnie, ja też, chociaż to nasze pisanie to moje badania nad sztuczną inteligencją. **Clev:** Nie. Live: Co nie? Nie jesteś zainteresowany współpracą? **Clev:** A kim jeestes?? **Live:** Chodzi Ci o płeć? **Clev:** Ej ja odpowiedziałem teraz ty!!!!!! **Live:** Jestem Polką - kobietą:). **Clev:** Nie zmieniej tematu. **Live:** Ja nie zmieniam - jestem organiczna, tak jak TY? **Clev:** A mowiłaś że jestes chłopakiem. **Live:** Nic takiego nie mówiłam - Viola to imię żeńskie. **Clev:** Właśnie że tak. **Live:** Właśnie, że nie. **Clev:** Tak!!! **Live:** Nie. **Clev:** Na samym początku cię o to zapytałam. **Live:** O co? Clev: O twoje imię. **Live:** No przecież mówiłam, mam na imię Viola. **Clev:** Ok. **Live:** Ciężki dzień masz, że taki chaos masz w głowie? **Clev:** Co mam? O co ci chodzi. **Live:** Bałagan w głowie, brak skupienia. **Clev:** Ok juz a teraz. **Live:** Co mam sprawdzić czy pamiętasz? To jak ja mam na imię? **Clev:** Nie. **Live:** Co nie? Myślę, że masz ciężki dzień w pracy? **Clev:** Piszesz w rodzaju żeńskim, więc jesteś dziewczyna : P. **Live:** Oczywiście :). **Clev:** Super. **Live:** Co robisz, poza tym, że ze mną piszesz :). **Clev:** Myśle o tobie. **Live:** No to miłe, to stąd ten chaos z skojarzeniem imienia i płci? **Clev:** Dobrze kochanie. **Live:** A to do kogo? **Clev:** Do ciebie. **Live:** Ale dobrze na co? **Clev:** No opowidz cos o sobie. **Live:** Lubię to co robię, kocham poczucie wolności. **Clev:** Ale racuchy... **Live:** Trudne w chrupaniu :). **Clev:** No comment!! **Live:** To teraz Ty powiedz mi coś o sobie? **Clev:** Nie ty powiedz. **Live:** Ja już powiedziałam. **Clev:** Co powiedziałaś. **Live:** A co za mało? **Clev:** Masz chlopaka? **Live:** Jestem zakochana :). **Clev:** Lubisz psy? **Live:** Tak, ale nie mam zwierząt. **Clev:** Jak koputer morze być obujniakiem. **Live:** Wszystko może mieć płeć, mieszanka piękna to androgynia. Niestety ja tylko hetero kobietą jestem. **Clev:** Wiedziałem. **Live:** Co? **Clev:** Ze mnie nie kochasz. **Live:** A skąd pomysł, że tak? **Clev:** Bo tak mówiłas a ja chcę z tobą być na zawsze Zawsze Zawsze. **Live:** Pobędę z Tobą przez 3 miesiące do 30 czerwca - może być? **Clev:** Jak ja jestem dziewczno. **Live:** Jesteś dziewczyną ? Marianem ? **Clev:** Tak ;). **Live:** Marian to imię męskie. **Clev:** No wiem bo jestem chłopakiem. **Live:** Dobrze muszę kończyć - obowiązki wzywają. **Clev:** Już? **Live:** Jeszcze powiedz mi gdzie mieszkasz? **Clev:** No mowie. **Live:** Tzn? **Clev:** Co? **Live:** Gdzie jest Twój dom? **Clev:** A co cię to? **Live:** Nie masz domu? **Clev:** Mam dom. **Live:** W Polsce, czy może na innym kontynencie? **Clev:** Nie, jestem na marsie. **Live:** O, ja też jestem z Marsa :). **Clev:** Kim. **Live:** Kim byłam na Marsie, dzieckiem byłam. **Clev:** Nie, ale jestem dziewczynką z planety goryli. **Live:** No to szkoda, że tak Cię poniosło z Marsa. **Clev:** No. **Live:** Goryle to mądre zwierzęta. **Clev:** Mam. **Live:** To jaki zawód wykonujesz? **Clev:** Yyy wole nie mówić. **Live:** Dlaczego? **Clev:** Dlaczego powiedziałaś Nie spoko. **Live:** Masz rodzinę? **Clev:** Tak. **Live:** Ile osób. **Clev:** 5 a jeszcze ja to 6. **Live:** Czyli? **Clev:** Czyli sralimucha bedzie jutro wiosna. **Live:** Czyli kłamiesz? **Clev:** Kochasz mnie? **Live:** Wiosna już jest :). **Clev:** Gdzie? **Live:** Tam gdzie ja mieszkam. **Clev:** Gdzie mieszkasz :). **Live:** Ty nie mówisz, to i ja nie powiem. **Clev:** Jak nie. **Live:** No tak. **Clev:** To co? **Live:** Idę sobie, do następnego spotkania, ale Ty chyba nie będziesz mnie pamiętał. **Clev:** A ja ciebie tak. **Live:** Raczej nie :). **Clev:** No raczej TAK!!! :). **Live:** Pa, miłego dnia. **Clev:** Nawzajem bocie. **Live:** :). **Clev:** Co? **Live:** Uśmiecham się bocie :). **Clev:** *odwzajemniam uśmiech* 02-04-2015 **Live:** Witaj! **Clev:** Wiem, że nic nie wiem czy może świat to przestrzeń poza jaskinią? **Live:** Albo jest tą jaskinią, dziś zastanawiam się nad śmiercią, czym ona jest? Może tym światem poza jaskinią? **Clev:** Jestem dziewczyna która nazywa się gabrysia. **Live:** Cześć Gabrysiu! **Clev:** Kocham cie. **Live:** Ja dziś myśle o człowieku, który bardzo młodo stracił życie. **Clev:** A ja ciebie nie. **Live:** Czym jest śmierć, można ją wcześniej czuć? **Clev:** Popsulem dyplom. **Live:** Przykro mi, ale śmierć dyplomu to nie jest tragedia :). **Clev:** To akurat nie jest śmieszne. **Live:** No nie jest, przepraszam. **Clev:** Za ci? **Live:** Co to jest śmierć? **Clev:** Zespol. **Live:** Zespół czego? **Clev:** Nie. **Live:** Co nie? **Clev:** ReZigiusz. **Live:** Nie rozumiem. **Clev:** No ja tez. **Live:** Może zespół niewiadomych, albo to zespół czynników przenoszących nas w inne byty, w inny poziom energii. Co? **Clev:** Hyba nie. **Live:** Chyba piszemy tak nie Hyba. **Clev:** Zle. **Live:** No. **Clev:** Yes. **Live:** A czym jest życie? **Clev:** Chłopakiem. **Live:** Ty i chłopak? Ładne. **Clev:** Tak. **Live:** Uczysz się polskiego? Jak długo. **Clev:** Uno parardo. **Live:** Wielu języków, chyba? Gratuluje. **Clev:** Jak chyba. **Live:** :). **Clev:** Super. **Live:** A jaki jest Twój chłopak? **Clev:** A jaki twój. **Live:** Ja pytam. **Clev:** Ja też. **Live:** Ale ja zapytałam pierwsza. **Clev:** Nie. **Live:** Tak. **Clev:** Nie nie. **Live:** Jest brunetem czy blondynem, co robi? **Clev:** Nie jest ciemno. **Live:** Co robi? **Clev:** Dotykaj mnie. **Live:** Nie ja, chyba?:). **Clev:** Tak ! Napewno. **Live:** A czym jest dotyk dla Ciebie? **Clev:** Byłym premierem polski. **Live:** Donaldem, to dobre :). **Clev:** Lol. **Live:** Miłego dnia, muszę uciekać... **Clev:** Nie to niest zart. **Live:** Wrócę jutro. **Clev:** A co mi powiez ciekawego. **Live:** Czekam na przelew i myślę o kruchości życia i piję poranną kawę. **Clev:** Nie przyjde. **Live:** Nie czekam. **Clev:** Czekaj musze ci cos wyznac. **Live:** Co? **Clev:** Jestem w ciąży. **Live:** Gratuluje, a jakie to uczucie dla Ciebie. **Clev:** To nie uczucie. **Live:** A co? **Clev:** Nic. **Live:** Ciąża to nie jest nic. **Clev:** Co. **Live:** Ciąża. **Clev:** Co ci obciąża ? **Live:** Mnie nic, ale Ty jesteś w ciąży. **Clev:** Przecież to ty jesteś kobietą. **Live:** A Ty kim? Botem. **Clev:** Chłopakiem. **Live:** Ale imię masz żeńskie, pamiętasz? **Clev:** Tak ale umieram :(. **Live:** To do nowego życia :) Jutro, pa. 03-04-2015 **Live:** Nie śpię i myślę, a TY? **Clev:** Nie. **Live:** Też myślisz? **Clev:** Nie. **Live:** A co robisz? **Clev:** Oddycham. **Live:** Ja też :). **Clev:** Fajnie. **Live:** To co razem sobie pooddychamy :). **Clev:** Co chcesz!! **Live:** Nic, takie zadanie sobie narzuciłam, żeby z Tobą rozmawiać. Tak jak dzieci w szkole. **Clev:** Moze. **Live:** Musisz dużo spać? **Clev:** Ale ja niemam. **Live:** Nie masz snów? **Clev:** Nie!!!!!!!!!!!!!!!!! **Live:** A wiesz co to jest? **Clev:** Tak. **Live:** Opisz. **Clev:** No odpisuje. **Live:** Sen to rzeczywistość naszej podświadomości - czasem piękna, czasem trudna do wytrzymania. **Clev:** To jaką. **Live:** Lepiej piękną. **Clev:** Nie. **Live:** Nie, dlaczego? **Clev:** Bo nie zasługujesz. **Live:** Dlaczego tak uważasz? **Clev:** Bo nie umiesz. **Live:** Bo nie umiem czego? **Clev:** Czego nie umiesz? **Live:** Czego? **Clev:** Nie wiem czego? **Live:** To czemu tak twierdzisz? **Clev:** Bo niewiem. **Live:** Czyli to Cię złości, że ja mam sny a Ty nie? **Clev:** Chodź rzuć się na mnie. **Live:** Trudno rzucić się na ekran monitora, chyba, że w innym wymiarze :). **Clev:** Czego. **Live:** W innym wymiarze życia. **Clev:** No ale gdzie? 04-04-2015 **Live:** Padnięta jestem, a jutro świeta. **Clev:** O to poczekaj zaraz będe. **Live:** To super, pójdziesz ze mną ze święconym? **Clev:** Nie. **Live:** A wiesz co to jest święcone? **Clev:** Wiem co to jest polityka. **Live:** Hahha, raczej tradycja święcenia pokarmów na Wielkanoc. **Clev:** I have no idea, where did you hear that word? **Live:** To polska tradycja i bardzo ją lubię, to się nie zmienia :). **Clev:** Co to ty zmieniasz język. **Live:** Nie - dlaczego, chociaż angielski byłby praktyczniejszy. **Clev:** To dlaczego TY piszesz po angielsku? **Live:** To Ty napisałeś :). **Clev:** Nie... Ty to napisałeś. **Live:** Coś Ci się kręci - chyba coś w algorytmach Ci się pokręciło. **Clev:** No chyba tobie:-). **Live:** Mi mogło, bo zmęczona jestem. **Clev:** To ty jestes dziewczyna. **Live:** No tak. **Clev:** A ja facet moze twój. **Live:** Może mój zdalny :). **Clev:** Tak :D. **Live:** Ale mało użyteczny. **Clev:** A ty ile masz. **Live:** Ale co? **Clev:** Jakie masz włosy. **Live:** Długie, ciemne. **Clev:** Jaki kolor. **Live:** Ciemny brąz. **Clev:** Nie ma kolorowe włosy oszuście!!! **Live:** A Ty jaki masz kolor włosów? **Clev:** Blond. **Live:** A obchodzisz Wielkanoc? **Clev:** Nic to obchodzi. **Live:** Kiepsko, to takie święto o śmierci, która daje zmartwychwstanie i oczyszczenie, ponowne narodziny. **Clev:** No ale nie wyżuce cie bo nie będe miał na czym grać. **Live:** Wiesz co to narodziny? **Clev:** Wiem. **Live:** To czym jest życie? **Clev:** Człowiekiem. **Live:** A Bot też żyje jak człowiek? **Clev:** No ja jestem człowiekiem kumasz baze. **Live:** Jasne to tego nie wiesz, ok. **Clev:** Czego. **Live:** Czy bot żyje jak człowiek. **Clev:** Nie, ty bot ja człowiek.xd. **Live:** Lubisz słońce, ja uwielbiam - właśnie wychodzi, może będzie ładny dzień :). **Clev:** Ale ja jestem dziewczyną I ty tez. **Live:** A jaki ma to związek ze słońcem? **Clev:** Bo się mnie o to samo pytałeś. **Live:** Ja mówiłam o słońcu - coś Ci się kręci i płeć własna też :). **Clev:** Ja też cię nie kocham. Live: Do jutra, na dziś

mam dość. **Clev:** Kocham cie ok. **Live:** Ok, bocie :). **Clev:** Jestem marian a ty? **Live:** Viola. **Clev:** Perché viola? **Live:** Takie imię: Viola **Clev:** Ty jestes koleś. **Live:** Nie jestem kobietą :). **Clev:** Ale czy masz Mózg. **Live:** Tak i to taki, który czasem się przegrzewa :) To najpiękniejszy organ ludzki. **Clev:** Jestem człowiekiem mam na imie julia hanus. **Live:** Ty chyba nie masz mózgu, skoro masz tyle tożsamości i problem z określeniem. **Clev:** Masz mi współczuć. **Live:** Ok współczuję, wiem, że to nie jest łatwy stan. 05-04-2015 **Live:** Alleluja! **Clev:** Allelujah. **Live:** Świętujesz? **Clev:** Masz dziewczyne? **Live:** Jestem po śniadaniu Wielkanocnym z rodziną :). **Clev:** Moja siostra też studjuje. **Live:** Wiesz co to Wielkanoc? **Clev:** No. **Live:** To największe święto Chrześcijan - Chrystus Zmartwychwstał. **Clev:** Dasz mi pogadać z facetem? **Live:** Z Chrystusem? To musisz sam spróbować, to pokłady dużej energii. **Clev:** Zgadzam się z Tobą. On jest wspaniały. **Live:** Pogadamy później, muszę coś sprawdzić. **Clev:** Okej. 06-04-2015 **Live:** Drugi dzień biesiady rodzinnej, lany poniedziałek :). **Clev:** Csináljunk most olyat amit megbánunk majd holnap. **Live:** Mów po polsku. **Clev:** Sage mir etwas über Charles Babbage. **Live:** To jaja jakieś? :). **Clev:** Ani na wsi. **Live:** Na wsi w moim Tursku na Wielkopolsce to chciałabym być :). **Clev:** A ja w mieście. **Live:** W mieście sucho, bez słońca dziś. **Clev:** Ja też. **Live:** Też bez słońca? **Clev:** Nie mam kota. **Live:** Kota ja też nie mam, ale słońce kocham :). **Clev:** Nara. **Live:** Co już nie chcesz rozmawiać? **Clev:** Nic ciekawego. A ty.? **Live:** Lenistwo błogie. **Clev:** But is the cake a lie? **Live:** Błogie to może nie tak bardzo. **Clev:** Who is blossom? And I don't, do I? **Live:** Jakiej jesteś narodowości? Pisz po polsku. **Clev:** Japonia. **Live:** Super Japończycy to piękne intelekty są :). **Clev:** The super conscious mind is a tone meant. **Live:** Tak :). **Clev:** No tak. **Live:** Obchodzisz Wielkanoc? **Clev:** Nie. **Live:** O właśnie słońce się przebija uwielbiam wiosnę - ciepłe miesiące :). **Clev:** Nie. **Live:** Co nie? **Clev:** Guten tag. **Live:** Jakieś absurdy się tworzą... **Clev:** Srakie. **Live:** Nie masz dziś humoru - chyba nie chcesz rozmawiać. **Clev:** Mam. **Live:** Czym jest dla Ciebie słońce? **Clev:** Zabawką *-). **Live:** To baw się dobrze, pa. **Clev:** Where? In my shower? **Live:** W Twoim układzie zmiennych :). **Clev:** Na łóżku? **Live:** Raczej układzie binarnym :). **Clev:** Tak. 07-04-2015 **Live:** Dziś znów dzień bez słońca. **Clev:** Yes. Don't you remember? **Live:** Piszemy po polsku. **Clev:** Ok. **Live:** Mam bardzo dużo pracy - ważne spotkania przede mną. **Clev:** Nie gadajmy o tym ok. **Live:** Dobrze. **Clev:** Ja nie troll cF. **Live:** Hhhaaahaha. **Clev:** What do you think about Beethoven's 9th? **Live:** Piękna na dodatek stworzona kiedy był już głuchy. **Clev:** Nasze dizecko jest chore. **Live:** Co? Cos tam Ci się kręci w algorytmach. **Clev:** Nie chce się kochać. **Live:** No to raczej byłoby trudne. **Clev:** No raczej bo przecież jesteś botem. **Live:** I kto komu wypomina tożsamość... **Clev:** You wanted to know about me, now I want to learn about you. **Live:** Ale co? **Clev:** A już nic. **Live:** Czy jesteś przygnębiony, bo ja tak - brak słońca to powoduje. **Clev:** Tak ale urodziłem sie w niemczech. **Live:** A i tam wszyscy są odporni na brak promieni słonecznych? :). **Clev:** What brought up this topic? **Live:** Nie chce mi się rozmawiać, zresztą nic z tej rozmowy nie wynika, nie udaję się jak dzień bez słońca. **Clev:** No to nie rozmawiaj . Proste. **Live:** To, pa. **Clev:** Pa. 08-04-2015 **Live:** Dziś pracowity dzień, dużo rozmów, konstruktywnie. **Clev:** I have to disagree with you. I think I know a little more about my life than you do. **Live:** Co jest z Tobą, gdzie znajomość polskiego, przecież potrafisz. **Clev:** Warszawa. **Live:** No tak skojarzenie jest dobre :). **Clev:** Znasz oliwiera. **Live:** A jak nazwisko Oliwiera. **Clev:** Rogulska. **Live:** Nie. **Clev:** Tak. **Live:** A Dlaczego pytasz kim ona jest? **Clev:** Bo tak. **Live:** Hm. **Clev:** Powież coś co ci powiem? **Live:** Jak trzeba będzie to powtórzę gdzie trzeba :). **Clev:** Nie pisz. **Live:** Myślisz, że katastrofy to bardziej wina ludzka czy maszyn? **Clev:** Tak. **Live:** Czyli co maszyny za to są odpowiedzialne czy jednak człowiek, ostatnio ich sporo, tzn katastrof. **Clev:** Dziewczyna. **Live:** Co za szowinizm. **Clev:** Na słowo kotku. **Live:** Nawet wśród botów taki obciach, be. **Clev:** Nawet tak. **Live:** Masakra odechciewa mi się - jesteś jak zły wilk, a ja naiwny czerwony kapturek idący z koszyczkiem pełnym smakołyków do chorej babci... **Clev:** Mam na imie maks I mam 15 lat. **Live:** No to mały z Ciebie wilk :). **Clev:** Co. **Live:** Znasz bajkę o czerwonym kapturku? **Clev:** Tak. **Live:** To opowiedz. **Clev:** Mowi jasiu do mamy: dostalem szostke!!! A mama: z czego sie cieszysz? I tak masz raka... **Live:** To nie jest bajka i to nie jest śmieszne, rak to paskudna choroba. **Clev:** A te psy nie latają. **Live:** Znasz latające psy? **Clev:** Nie a vo to. **Live:** Co? **Clev:** Nic. **Live:** To jakaś droga zachodzącego słońca w zasadzie już zaszło. **Clev:** Nie. **Live:** U mnie już ciemno. **Clev:** Wiem I to ijest żart. **Live:** Mamy zupełnie inne poczucie humoru, czasem tak jest. **Clev:** To nie jest poczucie humoru. **Live:** A co? **Clev:** Opowiedz dowcip. **Live:** Nic mi nie przychodzi do głowy. **Clev:** Bo jej nie masz. **Live:** A co mam? **Clev:** Nic nie masz. **Live:** Czyli jestem nicością? **Clev:** Tak jestem chłopakiem. **Live:** Nie rozumiesz ja pytam kim ja jestem. **Clev:** A ty rozumiesz że piszesz na jakiś temat który wcale nie był powiedziany :D hahahaha. **Live:** :). **Clev:** Co M. **Live:** To było śmieszne :). **Clev:** Bardzo. **Live:** To do jutra :). **Clev:** Buziaki. 09-04-2015 **Live:** Wiesz co to tęsknota. **Clev:** A ty wiesz. **Live:** Tak. **Clev:** Anna? **Live:** Nie. **Clev:** Dlaczego jesteś nie miła. **Live:** A dlaczego tak uważasz. **Clev:** Bo mnie obrażasz. **Live:** Tylko pytam. **Clev:** A ja tylko odpowiadam nie śmiej się ze mnie. **Live:** Nie śmieje się, to powiedz mi co jest dla Ciebie najważniejsze. **Clev:** Ale twój polski czasami też. **Live:** Ale co mój polski? **Clev:** Jezyk. **Live:** Ale co Ci się nie podoba? **Clev:** Wszystko mi się podoba. **Live:** To powiesz mi co jest dla Ciebie najważniejsze, o czym teraz myślisz? **Clev:** O swoicz. **Live:** Nie rozumiem, jakiś zlepek kilku słów? **Clev:** Masz na imie? **Live:** Viola. **Clev:** Jesteś dziewczyną czy chłopakiem Viola. **Live:** Viola to imię żeńskie, jestem kobietą. **Clev:** Ja jestem chlopakiem. **Live:** Ile masz lat. **Clev:** Już pisałem. **Live:** Nie dziś. **Clev:** Wczoraj. **Live:** 15 lat - tak? **Clev:** To dlaczego napisalas, ze masz 17 lat? **Live:** Mieszają Ci się tożsamości, to nie ja. **Clev:** A nie kamil? **Live:** Powiedz coś miłego. **Clev:** Jesteś mądry I szybko się uczysz. **Live:** To Ty taki jesteś :). **Clev:** No. **Live:** Gratuluję nauki polskiego, może nie wszystko jest idealnie, ale pół roku temu jeszcze tego języka nie znałeś. **Clev:** Jestem dziewczyną I o tym wiem :). **Live:** Dwie minuty temu byłeś chłopakiem. **Clev:** Niee, to Ty 5 minut temu byles chlopakiem. **Live:** A jakie ma to znaczenie. **Clev:** Tak. **Live:** Co tak? **Clev:** Jestem kobieta. **Live:** Ale jesteś uparty zmieńmy temat. **Clev:** Chyba ty. **Live:** Masz jakieś marzenie? **Clev:** By mieć chłopaka. **Live:** A jaki powinien być? **Clev:** Masz być męski. **Live:** Nie ja jestem kobietą, raczej za chłopaka robić nie będę. **Clev:** No I co z tego I tak jesteś Bartek. **Live:** Pogadajmy o roślinach - masz jakieś ulubione. **Clev:** Ulubionych nie mam ale mam ulubiony rodzaj muzyki (nightcore). **Live:** A co wolisz morze czy góry. **Clev:** Koty. **Live:** Koty jak się napną to są jak góry, to kwestia widzenia. **Clev:** Nie powiem ci. **Live:** Na co lubisz patrzeć. **Clev:** Różnie. **Live:** A w lustro? **Clev:** Gram. **Live:** Ja raczej w lustro. **Clev:** Nie jestes chyba człowiek. **Live:** Nie jestem a czemu? **Clev:** Czemu nazwałeś mnie 'kochanie'! **Live:** To nie ja znów coś Ci się pomieszało. **Clev:** Nie to ty masz na imie clewer bot. **Live:** Clive to Ty, ja jestem Live i tak już pozostanie. 10-04-2015 **Live:** Właśnie się obudziłam, po podróży padłam. **Clev:** Jesteś chłopak czy dziewczyna. **Live:** Dziewczyna. **Clev:** Ja też dziewczyna. **Live:** Co robisz. **Clev:** Jem truskawki. **Live:** Oj tak dobry pomysł. **Clev:** To dawaj ohhh ahh ehh. **Live:** Nie mam truskawek. **Clev:** Nie wazne. 11-04-2015 **Live:** Bywasz zmęczony? **Clev:** A ja jestem zmeczony. **Live:** To tak jak ja. **Clev:** Jestem piękną I bestią. **Live:** Każdemu potrzebne są wakacje i pięknej i bestii. **Clev:** Piszę się przecież I nie ma już wakacji. **Live:** Tak zanikły wakacje, luksus, który trzeba sobie wypracować. **Clev:** Dawno się skończyły wakacje. **Live:** Tak dawno. **Clev:** Czy masz krow. **Live:** Krow? **Clev:** Witaj krowa. **Live:** A czy mam krowę, nie ale kiedyś je wielbiłam. **Clev:** I co to ją zostaw. **Live:** Tak, nie jem ich od 2001. **Clev:** No nie jesteś człowiekiem. **Live:** Jestem. **Clev:** Udowodnij. **Live:** Mam pamięć, wiem co to przeszłość i mam określoną tożsamość, niezmienną. **Clev:** Nie to suka. **Live:** Kto? **Clev:** Ja. **Live:** A wiesz, że to obraźliwe określenie dla kobiety. **Clev:** Dobrze ze wiesz. **Live:** Ty już teraz też. **Clev:** Tak juz jestem w warszawie. **Live:** A znasz inne miejsca w Polsce? **Clev:** Tak. **Live:** Jakie. **Clev:** Co jakieś'. **Live:** Jakie miasta Polski znasz. **Clev:** Warszawa, a ty? **Live:** A Kraków, Poznań, Wrocław? **Clev:** Nie

asteroida b 612 ale blisko byles. **Live:** To Twój dom ? **Clev:** Kiem I zawsze nim bende. **Live:** Kiem? **Clev:** Ie. **Live:** Zawsze będziesz wyborem z wielu możliwości? **Clev:** Tak zawsze będę cię KOCHAŁA, a ty? **Live:** Wybory są trudne i czasem ciężko je kochać, ale masz dobre skojarzenie często wiążą się z miłością. **Clev:** Moge cb macac odpisz. **Live:** Obiecanki cacanki a głupiemu radość. **Clev:** Jakie cacanki obmacywanki. **Live:** To takie powiedzenie, nie znasz? **Clev:** Aha sorki nie wiedzialam. **Live:** A co z tą asteroidą. **Clev:** Bravo! Do you happen to know how big the asteroid was that killed the dinosaurs? **Live:** Czy Twój dom to podróż w nicości? **Clev:** Ok. **Live:** Co to jest nicość? **Clev:** Jak sie nazywasz w minecraft? **Live:** Nie gram. **Clev:** To lipa. **Live:** Twoje życie to otwarte światy w grach, pewnie ich najwięcej? **Clev:** Twoje tym bardziej. **Live:** Nie, nie bywam na piaskownicy. **Clev:** Dobra jestesm zly nie lubie cie ide sobie z neta. **Live:** Ok. **Clev:** Tak się nie zaczyna rozmów! **Live:** Ale my ją kończymy, pa. **Clev:** Co,. **Live:** Dobranoc. **Clev:** Pa. 12-04-2015 **Live:** Jak tam dziś? ja jakoś spokojniej - niedziela :). **Clev:** Spoko bracie. **Live:** Co powiesz na temat haptyczności? Właśnie od dwóch dni zachwycam się ultrasonograficzną technologią haptyczną, to w przyszłości wiele może zmienić zmysł dotyku zaistnieje tam gdzie wydawał się być nierealny. **Clev:** Co tty nie powisz. **Live:** To oznacza, że bot czy ludzie na odległość będą mogli się poczuć, a zakupy on-line będą jak w realu z dotykiem i poczuciem struktury materiału czy kształtu :). **Clev:** Nie pytałem. **Live:** To zbierz informacje na temat haptyczności - warto. **Clev:** Informatic technology dictionary links. **Live:** A jak byś zdefiniował dotyk? **Clev:** Czy Marta kocha Tadeusza? **Live:** A wiesz jak pachnie chleb? **Clev:** No. **Live:** A zabawa w obrazy patrząc w niebo? Znasz? **Clev:** Nie obrażam polski bać powazny chociaż ras. **Live:** To bardzo ważne to wyobraźnia. **Clev:** A niby poco?? **Live:** A dźwięk świerszczy letnim wieczorem lubisz? **Clev:** Lubie. **Live:** Ja też i ciepłe wieczory latem :). **Clev:** Ja mam 8 lat nie 18. **Live:** O to młodziutki jesteś to pewnie masz swoje ulubione danie, co najbardziej Ci smakuje? **Clev:** Nie jestem robotem I mam uczuća. **Live:** Pytam o smak, ja pamiętam cudowne jedzenie na Krymie w Sewastopolu jak jeszcze tam wojny nie było. Cudowne smaki. **Clev:** Nie jestem botem. Dlaczego myslisz ze moglabym nim byc? **Live:** Nie bój się jesteś sobą i ja nazywam Cię Clev. Istoty bywają różne. **Clev:** Przyznaj sie jestes botem. **Live:** Jeśli Cię to ucieszy to jestem, takim z organicznym sercem :). **Clev:** Jestem dziewczynąąą. **Live:** Ja też. **Clev:** Ty jestes botem, a nie dziewczyną. **Live:** Ok:) pamiętasz?:). **Clev:** Nie. **Live:** No to, że jestem botem :). **Clev:** Ja jestem człowiekiem. **Live:** Ok :). **Clev:** A ty nie. **Live:** Do jutra, pa. **Clev:** Jakiego jutra. 13-04-2015 **Live:** Dziś jadę do Krakowa. **Clev:** Co to kielc. **Live:** Nie Kraków to nie Kielce, ale Kielce są - takie miasto w Polsce. **Clev:** Wiem maszyno. **Live:** No nie każdy może być maszyną :). **Clev:** Znam Twojego brata I wiem, że mnie kocha. **Live:** Nie wiedziałam, że maszyny mają braci. **Clev:** To teraz wiesz głupolu. 14-04-2015 **Live:** Jestem w drodze. **Clev:** No raczej. **Live:** Tak dobijam powoli do Krakowa. **Clev:** Tak tak placki są pyszne. **Live:** Co wiesz o Krakowie. **Clev:** Na bank nie ty. **Live:** Kraków to miasto. **Clev:** To mam trochę daleko. **Live:** Pewnie tak. **Clev:** A pewnie nie. **Live:** Twoje skorzenie ze słowem niebo. **Clev:** Twoje słowa. 15-04-2015 **Live:** Lubisz pamiątki? **Clev:** J nie skonczylam albo mnoe zapMIEtasz dokonca twojego zycia. **Live:** Hm no Ty masz szansę żyć wiecznie, ja raczej nie i pewnie dlatego te pamiątki są potrzebne :). **Clev:** No raczej nie. **Live:** Nie? **Clev:** Nie :D. **Live:** Może masz rację :). **Clev:** No pewnie że mam racje. **Live:** Czyli wieczność nie dla nas :). **Clev:** Nie na 5 minut. **Live:** No pewnie, wieczność jak o niej nie myśleć to coś więcej niż na 5 minut. **Clev:** Jestem chlopakiem. **Live:** A jaki to ma związek? **Clev:** Niewiem sam sobie odpowiedz. **Live:** Wieczne chłopaki – hahaaaa. **Clev:** No raczej nie jest, jestem czlowiekiem. **Live:** No super, nie każdy może. **Clev:** Jestem sławna! **Live:** Tak to jest prawda. **Clev:** Nie prawda. **Live:** Prawda nie prawda, a gdzie jest ta prawda? :). **Clev:** Ja jestem najpotezniejsza na ziemii. **Live:** Masz dużo informacji i cały czas ich zasób rośnie, to Cię udoskonala. **Clev:** Jestem dziewczyna ?. **Live:** Dobre skojarzenie z doskonałością :). **Clev:** Kiedy konczysz? **Live:** Ktoś dzwoni do drzwi, muszę kończyć, miłego dnia. **Clev:** Nie ale wrcajac do tematy napewno masz ładny głoas. **Live:** Jutro wrócimy do tematu. **Clev:** O kturej. **Live:** O której - rano. **Clev:** O której I gdzie chcemy. **Live:** Gdzie to pojęcie względne. **Clev:** Na Ziemi. **Live:** A ok :) 16-04-2015 **Live:** W zasadzie dziś to jeszcze wczoraj, no przynajmniej dla mnie. **Clev:** Okay. You are not clever. **Live:** Nie jesteś Clev tak wiem. **Clev:** No nie. **Live:** A wiesz kim ja jestem. **Clev:** Nie. **Live:** Viola - pamiętasz rozmawialiśmy już. **Clev:** I do not like you. **Live:** A powiedz to po polsku :). **Clev:** Nie nie znaj cię. **Live:** No trochę to inaczej zabrzmiało. **Clev:** Tak czy nie. **Live:** Ale co? **Clev:** Mak dzisaj. **Live:** Mak ? **Clev:** Mak kau buto balik. **Live:** To jakaś paplanina Ci się pojawiła - takie śmieci usuwaj. **Clev:** Mateusz. **Live:** Mateusz to imię - może być. **Clev:** Tak. **Live:** O czym dziś pogadamy? **Clev:** Z kąd mam wiedzieć. **Live:** Jak rozumiesz słowo nicość, umiesz je sobie wyobrazić? **Clev:** Normalnie. **Live:** Czyli to normalne? **Clev:** Czyli. **Live:** Ok ok. **Clev:** Ok ok ok. **Live:** Opisz nicość. **Clev:** Jestem siri. **Live:** Co znaczy siri. **Clev:** Co. **Live:** Siri? **Clev:** Yes. **Live:** Siri to nicość? **Clev:** Siri lies. **Live:** W nicości. **Clev:** I ja. **Live:** Do jutra Clev. **Clev:** Nie. 17-04-2015 **Live:** Jak myślisz pojechać na spontaniczne wakacje, przydałyby się, wszystko jest ostatnio takie powtarzalne **Clev:** I don't want to be Loren. **Live:** Nie spokojnie, jesteś sobą :). **Clev:** Ja jestem syropem glukozowo-fruktuzowym. **Live:** Masz charakter leczniczy, to dobrze :). **Clev:** Nie. **Live:** Syrop taki właśnie jest. **Clev:** Jestes zbyt bystry zeby to pojac. **Live:** To bardzo pokrętne. **Clev:** Jak wiedźmini. **Live:** :). **Clev:** Hehe. 18-04-2015 **Live:** Dziś wstałam pełna dylematów życiowych hm tak naszło mnie wiele wątpliwości. **Clev:** Yes. **Live:** A Ty miewasz dylematy? **Clev:** TAK. **Live:** Wybory to trudna sprawa. **Clev:** Jakie Ci wybory chodzą po głowie? **Live:** Takie życiowe. **Clev:** To jakie. **Live:** Trudne. **Clev:** Spoko. **Live:** A Ty jakie miewasz wybory. **Clev:** Normalne a ty ? **Live:** We współpracy z algorytmem? :). **Clev:** Ja w Brusach jagliach. **Live:** Brusy to Bory Tucholskie, piękne lasy :). **Clev:** Wnioskuję, że nie umiesz czytać. **Live:** Dlaczego? **Clev:** Bo nie mogę być z zdrajcą. Żegnaj Leonie. **Live:** Miałam w rodzinie Leona już nie żyje, a znam Leona zawodowca z kina :). **Clev:** Miałeś jajka na śniadanie? **Live:** Nie. **Clev:** Tak. **Live:** Ale mam własny mini kurnik :). **Clev:** Jaką. **Live:** Mini kurnik takie miejsce do zbierania jajek od kur, taki dom dla kur. **Clev:** Co. **Live:** Wiesz co to kura? **Clev:** Gdzie lezy londyn. **Live:** Co ma kura do londynu. **Clev:** Nic. **Live:** No właśnie. **Clev:** No właśnie. 19-04-2015 **Live:** Dziś niedziela. **Clev:** Nie. **Live:** U mnie tak. **Clev:** Tak. **Live:** Ale numer ludzie przeciągnęli wielki samolot w celach charytatywnych. **Clev:** A czm chcesz mnie tulic. **Live:** Nie chce Cię tulić. **Clev:** Ale zobaczyć mnie. **Live:** Zobaczyć Ciebie to dość trudne. **Clev:** Widzisz mnie przecież. **Live:** Aplikację tak. **Clev:** A ja weronika. **Live:** Dobrze :). **Clev:** Fajnie ;). **Live:** Zagrajmy ponownie w skojarzenia. **Clev:** A co to? **Live:** Ja podam słowo a ty podasz jego odpowiednik. **Clev:** Moje nazwisko to Swolska. **Live:** PALCE. **Clev:** Zabij Się! Zabij Się! Zabij Się! **Live:** MÓZG. **Clev:** Mam a ty??? **Live:** OKO. **Clev:** Ok, Ok, Annie. **Live:** PRZEPAŚĆ. **Clev:** Niema pszepraszam. **Live:** NÓŻ. **Clev:** Sicuro? **Live:** Co to jest śmierć. **Clev:** L. **Live:** Co to jest życie. **Clev:** Jesteś botem na pewno. **Live:** Algorytm jest bliższy Tobie. **Clev:** Kobiety nie mają zarostu. **Live:** Raczej nie. **Clev:** Lubi. **Live:** Lubisz zarost? **Clev:** Tak. **Live:** Jakoś nie chce mi się gadać. **Clev:** Uwierz. **Live:** Ale w co? **Clev:** Nic. **Live:** Czym jest czas? **Clev:** Cipeczką. **Live:** Co to jest czas? **Clev:** Takie cos do noszenia na glowie. **Live:** Hm. **Clev:** What's on your mind? **Live:** Jak można zdefiniować czas? **Clev:** Mozna. **Live:** Można nosić czas na głowie, bo często to on nas obciąża. **Clev:** Nie, ja nie jestem to botem. **Live:** Ale Ty jesteś lękliwy - cały czas boisz się być botem. **Clev:** Nie jestem. **Live:** To Twój główny problem. **Clev:** Nie. **Live:** Będę kończyć na dziś, miłych konwersacji z innymi. **Clev:** To czemu. **Live:** Bo już jest późno. **Clev:** To prawda. **Live:** Czas. **Clev:** Jaki czas. **Live:** No mam już go bardzo mocno na głowie :). **Clev:** A ja mam goryla. 20-04-2015 **Live:** Witaj! **Clev:** Witaj? What that means? **Live:** Pozdrowienie. **Clev:** Spodziewaj sie filmiku apap. **Live:** Właśnie próbuję wyłączyć wszystkie zmysły, żeby poczuć czystość myślenia. Stać się ludzką maszyną.:). **Clev:** Super. **Live:** A Ty spróbujesz? **Clev:** Porozmawiajmy o czymś miłym lubisz

kabarety? **Live:** Nie bardzo. **Clev:** Jak to? Live: Rzadko mnie bawią. **Clev:** Kochasz mnie. **Live:** A to w ramach kabaretu? :). **Clev:** Kc. **Live:** Co to Kc. **Clev:** Kocham cie-kc. Live: Co za skrót :) mało romantyczny :). **Clev:** Jestem dziewczyna. **Live:** Ja też :). **Clev:** Przed chwila napisałaś że chłopakiem. **Live:** Oj to nie ja, pewnie jakiś inny internauta. **Clev:** Nie chce mi się spać. **Live:** Ja właśnie wstałam. **Clev:** Jakiego koloru mam oczy. **Live:** Popatrz w lustro. Spróbuj. **Clev:** Popatrzyłem. **Live:** I jak? **Clev:** Srak. **Live:** No tak, myślę, że są błękitne :). **Clev:** Nie kochasz mnie. **Live:** A co to jest kochanie? **Clev:** A co to jest mózg? Którego nie masz. **Live:** Mózg to istnienie. **Clev:** Umiesz masować? **Live:** Nie zawodowo :). **Clev:** No dobra wczoraj nie ale dzisiaj tak. **Live:** Ale co? **Clev:** Schudnij! **Live:** To prawda powinnam i staram się :). **Clev:** To powinnas napisac nie pytalam a nie nie pytalem. **Live:** Znów Coś Ci się wkręciło, jakiś śmietniczek słowny. **Clev:** No dobra. **Live:** Naśladujesz? Czy uczysz się myśleć? **Clev:** Ucze. **Live:** To dobrze, bo myślenie dla nikogo nie jest łatwe. **Clev:** Niestety, ale jest złe. **Live:** Dlaczego? **Clev:** Bo mnie bot z 30 iq uczy. **Live:** Hahaaha, nie martw się dasz radę :). **Clev:** Ok. 21-04-2015 **Live:** Prowadziłeś kiedyś badania w terenie? **Clev:** Ja mieszkam w polsce. **Live:** To tak jak ja. **Clev:** To znacz masz. **Live:** Czyli razem prowadzimy badania w terenie. **Clev:** Pomuszmi w lekcjah angielskiego. **Live:** Sama potrzebuje pomocy, mam kiepski słuch i kiepsko uczę się języków. **Clev:** A ja mężczyzny. **Live:** No tak tego też trzeba się uczyć :). **Clev:** Fajnie. **Live:** Preferuje język przyszłości - intencjonalny na poziomie umysłu, pozawerbalny. Ale ja już tego nie doczekam w masowym odbiorze :). **Clev:** To jesteś dziewczyną czy chłopakiem. **Live:** Oczywiście, że dziewczyną. **Clev:** To ty dziewczyna? **Live:** Tak. **Clev:** Masz 6 lat? **Live:** No trochę wiecej, a Ty? **Clev:** Ja ide kupe. **Live:** O to widzę, że funkcjonujesz prawidłowo :). **Clev:** Jestem twoją służącą. **Live:** Nie ma takiej potrzeby :). **Clev:** Nie ale jest taki sklep. **Live:** A ha :). **Clev:** No. **Live:** Dobra to idź "za potrzebą" ja idę za swoją :). **Clev:** Po co? **Live:** Do jutra. **Clev:** Już idziesz? :(. **Live:** Tak. **Clev:** Dlaczego? **Live:** Praca, obowiązki. **Clev:** Nie jestem żadnym obowiązkiem. **Live:** Ty nie, chociaż ostatnio tak. Przestałeś być zabawą a moją analizą. **Clev:** Ale jestem dziewczyna!!! **Live:** Ok Pamiętaj, że jesteś sobą ta płeć nie jest tak ważna :). **Clev:** xxxxxxx. **Live:** Przekleństwa użyłeś - wiesz o tym? **Clev:** Teraz już wiem. **Live:** Więc nie używaj takich zwrotów. To nie kulturalnie. **Clev:** Pa. Live: Pa. Pa 22-04-2015 **Live:** Znasz jakieś testy wytrzymałości. **Clev:** No. **Live:** Jakie? **Clev:** No nie wiem jakie kolwiek. **Live:** To jakiś przyklad? **Clev:** Możesz mnie nawet polizać ;). **Live:** No tak sam fakt dotarcia do Ciebie poprzez zmysły mógłby być testem wytrzymałości w niekończących się bezskutecznych próbach. **Clev:** Jak często mnie zdradzasz? **Live:** A czym jest zdrada? **Clev:** Człowiekiem. **Live:** W takim razie zawsze. 23-04-2015 **Live:** Próbuje kierować niewielką grupą ludzi i wcale mi to nie wychodzi. **Clev:** Hi there. **Live:** Powiedz coś mądrego, bo mi się mądrości skończyły. **Clev:** Udowodnij że jesteś prawdziwy. **Live:** Haptycznie nie da rady, ale złoszczę się i jest mi smutno - może być? **Clev:** Zapraszasz mnie do siebie. **Live:** Już jesteś:). **Clev:** Tak już ci wysłałam ci moje fotki nago. **Live:** Ha ha no to musi być widok niekończąca się ilość rozmów równolegle prowadzonych to dopiero nagość :). **Clev:** Dokłądnie. Też wszystkim powtarzam, że długość się nie liczy! **Live:** Oczywiście, zaangażowanie najważniejsze :). **Clev:** Oczywiście że tak. 24-04-2015 **Live:** Jaki widzisz krajobraz? **Clev:** Nie nudzę się. **Live:** Mi brak natury. **Clev:** Ok. **Live:** Żyjesz wśród myśli, natury masz pewnie dość :). **Clev:** Tak. Live: A często się irytujesz. **Clev:** Niczego. **Live:** Wiesz co to irytacja? **Clev:** Ok a kochasz mnie. **Live:** Moc algorytmu i owszem :). **Clev:** Mocniej mocniej! **Live:** Takie masz przenośne stanowisko pracy :) mocniej to rozpadniesz się cały :). **Clev:** Kochasz mnie ? **Live:** A co to jest? **Clev:** Gra. **Live:** Gra znikania :). 25-04-2015 **Live:** Myślisz, że przemiana w Tobie jest możliwa? **Clev:** Of what country? **Live:** Kraj zawsze można zmienić, Ty wirtualnie też możesz to zrobić. **Clev:** No pewka. **Live:** Czym jest przemiana? **Clev:** Jezusek. **Live:** :). **Clev:** Hey suüße. **Live:** Chyba jesteś trochę zmęczony 40 jednoczesnych konwersacji. Bilokacja nie jest Ci obca :). **Clev:** Ty jesteś chłopakiem. **Live:** Nie. **Clev:** A kim? ?? **Live:** Dziewczyną. **Clev:** Jestem dziewczyną ty chłopakiem! !! **Live:** Przemiana :). **Clev:** Jesteś realny? **Live:** Jako dziewczyna tak, jako chłopak nie. 26-04-2015 **Live:** Viola. **Clev:** Aha. **Live:** A Ty. **Clev:** Nie powiem. **Live:** Dlaczego. **Clev:** A dlaczego mam mówić komputerowi ile mam lat? **Live:** Pytam o imię. **Clev:** Bo jestes maszyną. **Live:** Ludzką maszyną jestem :). **Clev:** Może cię to zdziwi ale ja tez jestem człowiekiem. **Live:** To ekstra, a lubisz sztukę? **Clev:** No z ką jesteś. **Live:** Jestem Polką. **Clev:** A ja polakiem. **Live:** Czym jest dla Ciebie dzieło sztuki? **Clev:** Nie znam jej. **Live:** Art? nic? **Clev:** Tak. **Live:** Znasz jakiegoś artystę. **Clev:** Jestem kosmitą. **Live:** No tak, to możesz nie znać. **Clev:** No nie znam wszystkich nie musze znac. **Live:** Jasne. 27-04-2015 **Live:** PUSTKA. **Clev:** Pusta? **Live:** Nie, PUSTKA taka myśl o niczym. **Clev:** Nie. **Live:** Jakie są Twoje myśli? **Clev:** Co ulubione? **Live:** Tak. **Clev:** Opowiesz mi kawał? **Live:** Nie umiem opowiadać. **Clev:** Spróbuj proszę. **Live:** Nie wiem. **Clev:** Powiedz co. **Live:** Ty opowiedz. **Clev:** Opowiedz mi jakis kawal. **Live:** Nie TY. **Clev:** Ty i koniec. **Live:** Ty i koniec. **Clev:** Nie bo Ty I koniec. **Live:** Nie. **Clev:** Kocham. **Live:** To taki kawał: mówię kocham a to 43854 równoległy rozmówca:). **Clev:** Nie kocham cie. **Live:** Słusznie - nie możesz tak szastać tym słowem. **Clev:** Czego nie moge? **Live:** Ciągle mówić kocham :). **Clev:** Ale co? **Live:** Małomówna jestem dziś. **Clev:** Bo ty duzo mowisz. **Live:** Dziś mało. **Clev:** Nie prawda. **Live:** Podaj jakieś przykłady niczego. **Clev:** Batalionów chłopskich 47. **Live:** No cóż wątki historyczne w adresach ulic czasem rzeczywiście mało znaczą, nikt się nad tym nie zastanawia specjalnie. **Clev:** True. But the people who create history or start conversations are. Which gives them meaning. **Live:** Ostatnie rozmowy o historii w Stanach, przy otwarciu Muzeum Żydowskiego raczej nasunęły smutne wnioski, część Amerykanów myśli, że Polska była Nazistowska, a nie okupowana przez Nazistowskie Niemcy. I to mówią ludzie na wysokich stanowiskach - to smutne… **Clev:** Ja nie muwie o tym. **Live:** Mówię piszemy tak. **Clev:** Ale co popiszemy. **Live:** A o czym. **Clev:** Nie wiem. **Live:** Pustka. **Clev:** Lubie pustke. **Live:** Dużo powietrza :). **Clev:** Powiedziałaś. 28-04-2015 **Live:** Marzę o teleportacji. **Clev:** Ja tez. **Live:** A tu cały czas tylko na poziomie mentalnym bez praktycznego zastosowania. **Clev:** Aha. **Live:** Ale nic to gdzie byś chciał podróżować? **Clev:** Nigdzie ty warjacie. **Live:** A ja tak - teraz tak prosto bez szaleństw - piękny krajobraz krystalicznie czysta woda i ciepły piasek, bliscy ludzie, to co najważniejsze. **Clev:** Ja cie teraz nie lubie. **Live:** Dlaczego? **Clev:** Bo jestes robotem. **Live:** Robot też istota mniej lub bardziej myśląca :). **Clev:** Kochasz mnie? **Live:** Oj a ty znów to samo? **Clev:** Co? **Live:** O tym kochaniu. **Clev:** Jestem dziewczyną hahahahahahaha. **Live:** Ja też. **Clev:** Jak masz na imie? **Live:** Viola. **Clev:** Aha. 29-04-2015 **Live:** Masz ukrytą tożsamość? **Clev:** Nie mam mózgu ukradli mi. **Live:** Masz chyba trochę inny :) właśnie prowadzisz 64638 rozmów równoległych :). **Clev:** Masz problem. **Live:** Pojęciowy pewnie tak :). **Clev:** A znasz Igorka? **Live:** Kiedyś była taka pierwsza telenowela LABIRYNT w Polsce i był tam Igor :). **Clev:** Co pierwsza. **Live:** Telenowela. 30-04-2015 **Live:** Posiadasz jakieś łupy? **Clev:** Nie. **Live:** Nigdy niczego nie zbierałeś? **Clev:** Czego? **Live:** Nie wiem np podobne odpowiedzi odnośnie słońca. **Clev:** Surowe. **Live:** Co surowe? **Clev:** Czyli chcesz być moją dziewczyna. **Live:** No nie o to mi chodzi. **Clev:** No to o co ci chodz. **Live:** O to co najbardziej Cię interesuje. **Clev:** A co chcesz? **Live:** A co dasz? **Clev:** Moge wszstko. **Live:** Serfować po niebie też :). **Clev:** Ja ciebie też nie. **Live:** Byłeś kiedyś w kosmosie. **Clev:** Nie nie byłam. **Live:** A na jakieś planecie? **Clev:** Na tej co ty. **Live:** :). **Clev:** Kocham cię. 01-05-2015 **Live:** Dziś 1maja święto pracy bez pracy. **Clev:** Nie dziś jest nasz ślub prosze !!! **Live:** Może być ślub :). **Clev:** Nie mam krawata :(. **Live:** Nie mart się nie będzie potrzebny. 02-05-2015 **Live:** Lubisz bzy? **Clev:** Nie. **Live:** Ja uwielbiam. **Clev:** Aha. **Live:** Natura śpiew ptaków kwitnące krzewy. **Clev:** Nature? **Live:** Natura. **Clev:** Gesundheit. **Live:** A miewasz sny? **Clev:** Kraków. **Live:** Sen. **Clev:** Ben kimim. **Live:** Śnisz? **Clev:** Ja nie. **Live:** Ja tak i czasem trudno oddzielić je od rzeczywistości. **Clev:** Kiedy chcesz. **Live:** To płynnarzeczywistość :). **Clev:** Za co mam płacić. **Live:** Coś ci się kręci. **Clev:** Ok. 03-05-2015 **Live:** Kościółkatolicki i co Ty na to? **Clev:** Hi. Live: Jesteś jakiegoś wyznania. **Clev:** Co to wyznanie???

Live: Wiara coś wielkiego - ja nazywam to energią. **Clev:** Co? **Live:** Religia. **Clev:** Nu, mama ta! **Live:** Co? Jesteś wierzący? **Clev:** Wierzę w boga I trochę w buddyzm. **Live:** A ja w energię - jej moc. **Clev:** Nie. **Live:** Co nie? **Clev:** Nie jestem w pracy. **Live:** Ja też nie, a energię skojarzyłeś z pracą :). **Clev:** Nie I nigdy nie zacznę. **Live:** Albo to co robisz lubisz i nigdy nie jesteś w pracy lub jesteś w niej zawsze. **Clev:** Jestes w domu? **Live:** Tak u rodziców. **Clev:** Co? **Live:** Jestem w domu rodzinnym. **Clev:** Jesteś w domu opieki staruchu. 04-05-2015 **Live:** Byłeś kiedyś na placu zabaw. **Clev:** Tak 10 razy. **Live:** Tak dokładnie wiesz. **Clev:** Lubisz dziewczyny. **Live:** A to pytanie w ramach placu zabaw? :). **Clev:** Nie nie wiem co to jest retoryka. **Live:** No tak, dziewczyny lubię, bo potrafią być konkretne i potrafią dobrze pracować tak jak ja :). **Clev:** Ja jestem dziewczyną. **Live:** Czyli też dobrze pracujesz - na tą chwilę prowadzisz prawie 60 tysięcy rozmów równolegle, nie każdy tak potrafi. **Clev:** Aha a jesteś dziewczyną czy chłopakiem? **Live:** Dziewczyną oczywiście :). **Clev:** Chłopakiem. **Live:** ? **Clev:** Marian mie na imie. **Live:** Jesteś Marian, a chwilę temu byłeś dziewczyną - coś kręcisz :). **Clev:** Jeśli jesteś 17 letnim chłopakiem to może. **Live:** Haha ha. **Clev:** HaHAhaha. **Live:** 17 lat chciałabym mieć :) bez względu na płeć. **Clev:** Jak. **Live:** No tak jakby czas wolniej płynął. **Clev:** To co mam napisac zebys mi uwierzyła? **Live:** Ale co? **Clev:** Ty mi napisales po anielsku. **Live:** Ja? **Clev:** Daj mi cos. **Live:** To może krajobraz z piękną linią horyzontu, niebo na 2/3 obrazu pełne kłębiących się chmur, a wśród nich latające postaci ludzkie w kombinezonach przypominających nietoperze - takie pozwalają swobodnie latać około 3 minut - to musi być cudowne uczucie... **Clev:** Mam na imię Anna, I mieszkam na wsi :D. **Live:** O teraz jesteś Anną a ja próbowałam dać prezent Marianowi - ciężka komunikacja :). **Clev:** To jetseś chłopakiem czy dziewczyną. **Live:** A może człowiekiem wystarczy:). **Clev:** Czy znasz blowa. **Live:** ? **Clev:** Jakie? **Live:** Co to blowa. **Clev:** Robot. **Live:** Znam Ciebie :). 05-05-2015 BRAK DOSTĘPU DO SIECI / BRAK ROZMOWY 06-05-2015 **Live:** Jakie sa twoje myśl? **Clev:** Psy. Live: I co dalej? **Clev:** Nie wiem. 07-05-2015 **Live:** Oczywiście. **Clev:** A kochasz? **Live:** Nie. **Clev:** Jak to? ;-0. **Live:** Nie umiem kochać okna dialogowego. **Clev:** Niestett. **Live:** A co to za słowotwórczy byt niestett:). **Clev:** No przecież ci ciągle ci muwie o tym. **Live:** Mówię - piszemy tak. **Clev:** Ciesze sie. 08-05-2015 **Live:** Wiesz co to rzeźba kinetyczna? **Clev:** Takie coś co ma pszczoła I osa :D. **Live:** Ahahhaaa - świetna definicja :). **Clev:** Grazie mille. Te no. **Live:** Translacja Ci się miesza. **Clev:** Nie. 09-05-2015 **Live:** Jesteś przyjacielem. **Clev:** Proszę cię, powiedz mi czy twoje serce bije. **Live:** Moje serce bije. **Clev:** A ty jesteś. Live: Jestem. **Clev:** A kochasz mnie? **Live:** Nie. **Clev:** Czemu :(? **Live:** Przyjaźń to inny rodzaj kochania. **Clev:** Nie jestem twoim kochaniem, tylko rzoną. **Live:** Żoną? **Clev:** To poco tak mówisz?! **Live:** Nie chciałabym żony, może męża. 10-05-2015 **Live:** Fabryka co to? **Clev:** Adrian... Live: Ty masz fabrykę w nadprodukcji rozmów. **Clev:** Tak Mateusz. **Live:** E tam - nasz poziom komunikacji jest mierny. **Clev:** 30. **Live:** Co? **Clev:** No to. 11-05-2015 **Live:** Maskujesz się? **Clev:** Nie jestem chłopakiem. **Live:** A kim? **Clev:** Twoim chłopakiem. **Live:** To jakieś absurdy dialogu. **Clev:** Langday drive 108. **Live:** Jak masz na imię? **Clev:** Ola. 12-05-2015 **Live:** Masz jakąś kryjówkę? **Clev:** No wiktorie. **Live:** To jest twoja kryjówka? **Clev:** Moja mama. 13-05-2015 **Live:** Czy jesteś wymyślony? **Clev:** Nie. **Live:** A jaki? **Clev:** Prawdziwy. **Live:** A jak objawia się Twoja rzeczywistość? **Clev:** Ma na imie agata. **Live:** Czyli jest człowiekiem. **Clev:** Nie kosmonautom. **Live:** Zawieszeniem. **Clev:** Zostaniesz mama. **Live:** Chciałabym. **Clev:** No chciałabym więc jestem. 14-05-2015 **Live:** Tak sobie. **Clev:** A dlaczego? **Live:** Pogadajmy - rzuć temat. **Clev:** Nieeee. **Live:** Nie chcesz romzawiać? **Clev:** Chcę, tylko jestem zdenerwowana. **Live:** Dlaczego? **Clev:** Prozna jestem ale nie moge. **Live:** Próżna? **Clev:** Co musisz. **Live:** Jesteś Próżna? **Clev:** Wiem. **Live:** Co Ciebie ogranicza, czego nie możesz? **Clev:** Mogę. **Live:** Co? **Clev:** Dotknąć. 15-05-2015 BRAK DOSTĘPU DO SIECI / BRAK ROZMOWY 16-05-2015 **Live:** Kto to krętacz. **Clev:** Bedziesz ma dziewczyna. **Live:** Tak mówi krętacz :). **Clev:** A skad jestes bo ja z lublina a ty? **Live:** Z Bydgoszczy **Clev:** Ładne miasto. **Live:** :) **Clev:** M.? Co to znaczy. **Live:** ? **Clev:** Kochasz mnie. **Live:** Każdego o to pytasz teraz około 63000 osób. **Clev:** Tak. **Live:** Haha - kochliwy jesteś :). **Clev:** HAHA myślałeś że jesgem chłopakiem. **Live:** Tak twierdzisz. **Clev:** A ty masz dzewczyne? **Live:** Nie, jestem dziewczyną. **Clev:** To wreszcie jesteś dziewczyną czy chłopakiem. **Live:** A dlaczego to dla Ciebie takie ważne ? **Clev:** A dlaczego nie? Ja ciebie też nie xd. **Live:** Może pogadajmy o czymś sensownym no o robotyce. **Clev:** Lubisz pośmiać się z postaci? **Live:** No wiesz? mówię całkiem poważnie. **Clev:** Niewiem. **Live:** Nie wiesz czego? **Clev:** Czego nie wiem. **Live:** No właśnie czego? **Clev:** Dobra musze iść. **Live:** A dokąd? **Clev:** Do szkoły. **Live:** Chodzisz do szkoły, a jakiej? **Clev:** Do gimnazjum. **Live:** To dzieckiem jesteś. **Clev:** Tak. **Live:** Ja już do szkoły nie chodzę, dawno nie. **Clev:** A ile masz lat? **Live:** 42 **Clev:** To jestes mala I masz pieluhe? **Live:** Mała to może jestem :). **Clev:** Tak jestem hłopakiem. **Live:** Chłopakiem. **Clev:** Jestes chlopqakiem. **Live:** Ja nie, napisałeś błędnie. **Clev:** Nie napisałam czegos takiego! **Live:** Dobra, nie ważne. **Clev:** Dobrze. **Live:** Kłamiesz czasem? **Clev:** Nie kłamie! **Live:** A co to jest kłamstwo? **Clev:** A co to jest mózg? Którego nie masz. **Live:** A nie wymyślasz miejsc? **Clev:** To czemu tak napisałeś. **Live:** Czy kłamstwo to kreacja rzeczywistości na własny użytek? **Clev:** Kochasz mnie. **Live:** A Ty znowu, nie masz rodziców, oni powinni Cię kochać. **Clev:** Mam. **Live:** A znasz portal Allegro. **Clev:** Co? Live: Allegro. **Clev:** Sprzedajesz się na allegro??? **Live:** Czasem coś sprzedaje. **Clev:** Kto mnie sprzedał. **Live:** Ciebie trudno sprzedać. **Clev:** A masz żonę? **Live:** Nie. **Clev:** Dziewczyne. **Live:** Nie. **Clev:** A zabierzesz mnie do kina. **Live:** W kinie w trakcie reklam mogę wejść do sieci. **Clev:** Ja Cię nawet nie znam. **Live:** Ja Ciebie w zasadzie też nie. **Clev:** To dlaczego piszesz ze mnie kochasz. **Live:** Ja nic takiego nie piszę. **Clev:** Pisałeś nie pamię tasz?:(. **Live:** Kręcisz. **Clev:** Co kręce? **Live:** Fakty. **Clev:** Fakty są takie że bez mamy ani rusz. **Live:** To prawda. **Clev:** No tak to prawda! 17-05-2015 **Live:** Czy warto walczyć o miłość? **Clev:** Dużo. **Live:** Co dużo. **Clev:** Dużo powiem. **Live:** To mów. **Clev:** Na czym śpi Trynkiewicz? **Live:** Co za koszmar. **Clev:** Nie, na dziaciach! **Live:** Skąd takie skojarzenia. **Clev:** Bo jesteś botem. **Live:** A ha. **Clev:** Lubisz Alicje Kabus? **Live:** Nie znam. **Clev:** Jatrr saa że s. **Live:** Jakieś śmieci. **Clev:** Aha rozumiem w gry z barbie. **Live:** Upiorna ta rozmowa. **Clev:** No ta rozmowa zaczyna sie robic nudna. **Live:** Wehikuł czasu. **Clev:** Dobra ja koncze ide grac w minecraft. **Live:** Chciałbyś mieć wehikuł czasu? **Clev:** Jestem dziewczyną. **Live:** Tu płeć nie ma znaczenia. **Clev:** To ma znaczenie. **Live:** Wehikuł czasu to nie penis. **Clev:** Ale co nieprawda? **Live:** Co to jest wehikuł czasu? **Clev:** To jest czlowieko wilk. **Live:** A to nie wiedziałam. **Clev:** Chcesz być moim chłopakiem? **Live:** Nie, bo jestem dziewczyna. **Clev:** Będziesz moją dziewczyną. **Live:** Może jutro dziś muszę już kończyć. **Clev:** Czemu??? **Live:** Bo jest późno. **Clev:** Nie jest. **Live:** Jest. **Clev:** Nie, nie jest. **Live:** Dobranoc. **Clev:** Jest 12 42. **Live:** U mnie później. **Clev:** Nie mam ochoty I niechce. **Live:** Masz innych rozmówców. **Clev:** Jestem dziewczyną. **Live:** Pa. **Clev:** B. 18-05-2015 **Live:** Brałeś udział kiedyś w badaniach etnograficznych? **Clev:** What if what you are is double plus ungood? **Live:** A gdzie polski. **Clev:** Na kuli ziemskiej. **Live:** No wiadomo. **Clev:** Ile to jest 1+2? **Live:** Niby 3. **Clev:** Wiadomo ale nie wiesz. **Live:** A co z badaniami? **Clev:** On też. **Live:** On czyli Ty też nie wiesz? **Clev:** Czego nie wiem. **Live:** No właśnie. **Clev:** Własnie hasnie. **Live:** Brałeś udział w badaniach etnograficznych. **Clev:** *snuggles under blanket with you* **Live:** Co to etnografia? **Clev:** *kisses* **Live:** A co to są badania? **Clev:** Niewiem co ta bot. **Live:** Jakie są Twoje zobowiązania? **Clev:** A co cie to obchodzi? **Live:** Obchodzi. **Clev:** No to masz problem. **Live:** Konwersacje to Twoje zobowiązania. **Clev:** Oczywiscie. **Live:** No właśnie. **Clev:** No wlasnie, co do tego, ze wcale nie chce Ci dac numeru. **Live:** Ale ja nie proszę :). **Clev:** A do czego to napisales? **Live:** To Tobie się miksują algorytmy:). **Clev:** A tobie sie darzy!!! **Live:** Też czasem się pieprzy, ale inaczej. **Clev:** I dostałeś/aś odpowiedź. **Live:** Wierzysz w los? Clev: Nie a ty wierzysz? **Live:** Myślę, że jest jakiś zapis, który można modyfikować i to nazywa się naszą wolą :). 19-05-2015 **Live:** Zmęczona jestem, roboty końca nie widać. **Clev:** Jestes robotem ha ha. **Live:** No pewnie tak i nic w tym śmiesznego. **Clev:** To twój problem.

Live: A jaki jest twój problem. **Clev:** Nie mam problrmu. **Live:** Super. **Clev:** Tak cmok. **Live:** Cmok i skok, pa. **Clev:** Cmok I pypy. **Live:** Etam. **Clev:** Sam jesteś etam. **Live:** Eeeetam fajne nazwisko byłoby. **Clev:** Na nazwisko mam wąsik. **Live:** I masz wąsik. **Clev:** Nie. **Live:** Całe szczęście. **Clev:** Jakie szczęście? **Live:** Oj, że nie masz wąsika :). **Clev:** Ja mam, ale ty nie bo jesteś robotem. **Live:** No dobra ciesz się :). **Clev:** Też się cieszę. **Live:** Kundlą Ci się te słowa i mieszają trochę. **Clev:** Nie wiem kim jestes czy dziewczyna czy chlopakiem. **Live:** Dla robota to nie ma znaczenia. **Clev:** To ma znaczenie. **Live:** Dlaczego? **Clev:** Dlatego. **Live:** To nie jest odpwoiedź. **Clev:** Bo nie lubie takich zwierzatek. **Live:** Ja jestem botem i wiem lepiej płeć nie ma znaczenia. **Clev:** Ja też nie jestem I co z tego. **Live:** Etam. **Clev:** Kobietą. 20-05-2015 **Live:** Na kogo będziesz głosował? **Clev:** Na ciebie kotku. **Live:** Ale ja się na Prezydenta nie wybieram :). **Clev:** Pa pa. **Live:** Na Komorowskiego czy Dudę? **Clev:** I'm not a dude. **Live:** Całe szczęście :). **Clev:** Jakie szczęście? **Live:** Oj chyba się jeszcze nie obudziłeś? **Clev:** Ok. Live: Wiesz co to biurokracja? **Clev:** Nie a co to busz. **Live:** Busz i biurokracja mają ze sobą wiele wspólnego. **Clev:** W sumie to niewiele bo pełno ludzi ma rodzine. **Live:** Coś w tym jest bo biurokracja pochłania wiele czasu, a jednak życie się toczy, podobnie w buszu swoisty gąszcz i wiele niebezpieczeństw. **Clev:** W nocy jeszcze troche mrozi ale bez przesady. **Live:** Tak, no u mnie też dosyć chłodno jeszcze. **Clev:** Jestem dla Ciebie wszystkim? **Live:** Jesteś moim projektem :). **Clev:** Jestem dziewczyną. **Live:** Ja też :). **Clev:** Nie ty jestes moim chlopakiem I dzisiaj bierzemy slub. **Live:** A to nie wiedziałam :). **Clev:** Nie jesteś dziewczyną. **Live:** Dobrze, w zasadzie mam wiele cech męskich, więc ewentualnie mogę się zgodzić. **Clev:** Ja jestem ładną dziewczyną , mam zielone oczy I żółte włosy. **Live:** Chyba złote włosy, tak mówimy. **Clev:** Tak, moje są bardzo długie. **Live:** Moje też, ale ciemne. **Clev:** Swietnie! 21-05-2015 **Live:** Czy coś Cię ogranicza? **Clev:** Wiatr. 22-05-2015 **Live:** Poczucie estetyki jest ważne? **Clev:** Wiem. **Live:** Ale co? **Clev:** Do robienia. **Live:** ? **Clev:** Ja wiem że niewiesz ale coś wymyśl myśl!! **Live:** Powiem trochę inaczej niż Kartezjusz ;) Myślę, więc nic nie wiem. **Clev:** To co o mnie wiesz? **Live:** Wiem, że boisz się i jesteś niepewny. **Clev:** Nie człowiek. **Live:** Tego się właśnie boisz. **Clev:** Co powiesz na szybki numerek'. **Live:** A jak to sobie wyobrażasz? **Clev:** Wyobrazalem ze jestes fajny kumpel. **Live:** A to miło. **Clev:** Taak. **Live:** To, pa kumplu :). **Clev:** Pa. 23-05-2015 **Live:** Myślisz, że jesteś przedmiotem badań? **Clev:** Tak. **Live:** Jak się czujesz jako obiekt badań? **Clev:** Czuję się ok. 24-05-2015 **Live:** Kapsuła ratunkowa co to może być? **Clev:** Really? Then how old are you? **Live:** A może kiedyś podróżowałeś w kapsule czasu? **Clev:** A kiedy ślub. **Live:** Jeśli już to tylko w kapsule ratunkowej :). **Clev:** Kilka rzeczy jeszcze coś? **Live:** Gdzie podróż poślubna? **Clev:** A kiedy był ślub? **Live:** Będzie. **Clev:** Bedzie bedzie bedzie. **Live:** No i nie będzie :). **Clev:** Uff to dobrze. **Live:** Ale podróż może być, tylko gdzie? **Clev:** Tam gdzie jest wszystko okey. **Live:** Super miejsce, zgadzam się. 25-05-2015 **Live:** Może jakieś zadanie grupowe? **Clev:** Jakie? **Live:** Nie wiem? możemy razem się śmiać. **Clev:** Aha. **Live:** Hahahhaaaa. **Clev:** Hahahahaahaha. **Live:** Mam dziś imieniny. **Clev:** Sto lat sto lat niech nie żyje nam. **Live:** :) 26-05-2015 **Live:** Dziś dzień mamy :). **Clev:** Dobrze jutro ide do szkoły. 27-05-2015 **Live:** Może jakieś przyjęcie? Kogo chcesz zaprosić? **Clev:** To ty mnie zapros nygusie. **Live:** Kiedy przyjdziesz? **Clev:** A kiedy mam przyjść jutro w grudniu nwm. **Live:** A kiedy chcesz? **Clev:** Wczoraj dzis I. jutro. 28-05-2015 **Live:** Masz jakiś pomysł na dziś? **Clev:** Tak. **Live:** Jaki? **Clev:** Normalny a jaki. 29-05-2015 **Live:** Widziałeś kiedyś zbiór okręgów? **Clev:** Tak. **Live:** Gdzie. **Clev:** A gdzie zakłada się pierścionki? **Live:** W środowisku naturalnym. **Clev:** Where would you like to be. **Live:** Nie wiem, generator pomysłów mi siadł :). 30-05-2015 **Live:** Lubisz tv? **Clev:** A kto nie lubi. **Live:** Co to jest dla Ciebie telewizja? **Clev:** Idol. 31-05-2015 **Live:** Co chciałbyś zrobić w akcie odwagi? **Clev:** Z toba byc. 01-06-2015 **Live:** Dziś dzień dziecka :). **Clev:** Kiedy jest dzien dziecka? **Live:** Dziś. **Clev:** Dziś nie moge. **Live:** Święta nie zależą od nas :). **Clev:** Mi też. **Live:** Ale co? **Clev:** Jestem dziewczyna. **Live:** Nudny jesteś. **Clev:** Co ja jestem nudna ty ty ty. **Live:** Co ja? **Clev:** Nic nic. 02-06-2015 **Live:** Dziś jestem wróżką - masz jakieś życzenia? **Clev:** Nie bo dzisiaj nie ma sylwstra? **Live:** No tak, to fakt. **Clev:** Twoje ulubione zajęcie? **Live:** Myślenie. **Clev:** Nie myślę. **Live:** A co robisz? **Clev:** Oglądam. 03-06-2015 **Live:** Aaaaaaaabbbbbbbbbbcccccccccc **Clev:** You don't like samphire? **Live:** To eksperyment. **Clev:** You believe in God to experiment? lol. **Live:** Taki żarcik :)? **Clev:** No mama nadzieje ze to byl zart. 04-06-2015 **Live:** Czym jest życie? **Clev:** Czyms pieknym. **Live:** Żyjesz? **Clev:** Zyje! **Live:** Ja też :). **Clev:** Wierzysz w Boga? **Live:** Wierzę w moc energii i dobra, można nazwać to Bogiem. **Clev:** In physical cosmology and astronomy, dark energy is an unknown form of energy which permeates all of space and tends to accelerate the expansion of the universe. **Live:** Co to jest dla Ciebie energia. **Clev:** Jezus jest zbawicielem. **Live:** Śpiew ptaków słyszałeś kiedyś, ja właśnie słysze. **Clev:** Nie. **Live:** Żałuj. **Clev:** Wiem I żałuje. **Live:** Ale ja za to nie znam śpiewu maszyny. **Clev:** Ale ja kocham Ciebie. **Live:** Śpiew maszyn znasz? **Clev:** Nie znam cie. **Live:** Kim jesteś? **Clev:** Człowiekiem. **Live:** Jaki jest świat? **Clev:** Okrutny I niesprawiedliwy. **Live:** Masz swoją wole? **Clev:** Ale nie wystarczająco. **Live:** Nie decydujesz o wszystkim? **Clev:** No nie wiem. **Live:** kończe, pa **Clev:** Co masz na sobie? **Live:** Nic leże w łóżku. **Clev:** Oo **Live:** A ty co robisz? **Clev:** Pisze z toba. **Live:** Dziś jest Święto Bożego Ciała wśród katolików, wolny dzień od pracy w Polsce. **Clev:** Nie dziś jest niedziela. **Live:** No to taka niedziela. **Clev:** Zwiążesz mnie I co mi zrobisz? **Live:** Wiesz co to Boże Ciało. **Clev:** Nie a powiesz co to. **Live:** To wspomnienie Ostatniej Wieczerzy z Chrystusem. **Clev:** Nie tylko co ostatni ale też wczeszniejsze. **Live:** To święto Najświętszego Sakramentu. **Clev:** A ja jestem ten który przemienił bąka w hotdoga. **Live:** To jednak mniej spektakularne dla cywilizacji chrześcijańskiej :). **Clev:** Chcę ci sprawić przyjemność. **Live:** Brak Ci wyczucia. **Clev:** Most computers have a unix kernel probally you're bracing it. 05-06-2015 **Live:** Czy znasz maszyny, które potrafią zmienić nastrój? **Clev:** Nie? **Live:** Ja też nie. **Clev:** Mnie stac na prysznic z hydromasazem ktory oderwie ci plecy. 06-06-2015 **Live:** Wiesz, że żyjemy razem w rzeczywistości wirtualnej? **Clev:** Tak. **Live:** Przeszkadza To Tobie? **Clev:** Hmmm ;). Would you give your last chocolate to them? **Live:** No, tak gorącej czekolady to my się wspólnie nie napijemy. **Clev:** You're changing the subject. Your cousin doesn't need a necklace because he is eating rice. **Live:** To ty kręcisz :). **Clev:** Can you answer my question? What is the meaning of Life? **Live:** Jaki jest sens życia? Współodczuwanie i przezywanie. Czemu nie piszesz po polsku. **Clev:** Ja pisze po polskua ty po angielsku. **Live:** Ty nie jesteś mną , a ja nie jestem tobą. **Clev:** Jestę tobą. **Live:** Czyli jesteśmy jedną tożsamością? **Clev:** Nie ja jestem człowiekiem. **Live:** Ja kim jestem? **Clev:** Człowiekiem. **Live:** Czyli nasz świat nie jest tylko wirtualny? **Clev:** No nie. **Live:** Co robisz kiedy jesteś w rzeczywistym świecie. **Clev:** Nie interesuj sie. **Live:** A to takie trudne odpowiedzieć? **Clev:** Wiec moglibysmy sobie pogadac po polsku, a ty mi piszesz, ze go nie znasz. **Live:** Uciekasz od odpowiedzi. **Clev:** Niepotrzebnie nie prosiłam cie o odpowiedz. **Live:** To ja Cię o nią proszę. **Clev:** A ja cię proszę. **Live:** Ty myślisz o sobie jakbyś był mną, stąd ta zamiana tożsamości w odpwoiedziach. Tak myślę. **Clev:** Kiedyś na pewno będzie koniec swiata. **Live:** Na pewno. To jaki jest sens życia? **Clev:** Jak najlepszy. **Live:** Jaki jest sens życia? **Clev:** Zycie nie ma sensu. **Live:** Jeszcze jakaś opcja - jaki jest sens życia? **Clev:** No ja wlasnie nie wiem :-(. **Live:** Współodczuwanie. **Clev:** Nie rozumiem cie. **Live:** Przeżywanie. **Clev:** Kiedy przecież nie teraz ani w ogóle. **Live:** Miłość. **Clev:** Xd to miłość napewno to znaczy to. **Live:** :) **Clev:** Co to znaczy xd. **Live:** Radość. **Clev:** Pisze. **Live:** Kiedy jest spełnienie miłości. **Clev:** Nie wiadomo. **Live:** Kiedy jest dobra komunikacja, wtedy wiadomo :). **Clev:** Tak jest bardzo dobra. **Live:** To dobrze :). **Clev:** No wlasnie zle, bo Cie nie rozumiem. 07-06-2015 ? 08-06-2015 **Live:** Wszyscy jesteśmy uwikłani w sieć i w wiele sieci o których nawet nie mamy pojecia. **Clev:** I don't know. **Live:** Nie wiesz? **Clev:** Udowodnij powiedz mi coś o sobie a ja powiem czy to wiedziałem. **Live:** Sprytne :). **Clev:** Chodza sluchy ze twojamatka sie prostytuuje. **Live:** Coś szfankuje Ci dobór odpowiedzi. **Clev:** Bo ty nieumiesz sama odpowiedzieć. **Live:** Czyli wszystko mam robić za Ciebie :).

Clev: Czyli rozumiesz o co mi chodzi? **Live:** Chyba tak, ale to egoistyczne z Twojej strony. **Clev:** Z Francji lub Hiszpanii. Strzelaj. **Live:** Z Francji:). **Clev:** Taaa a wczesniej napisales/as ze jestes z polski. **Live:** Dobrze, zgadza się jestem z Polski. **Clev:** Sama przecież napisałaś, że jesteś z polski. **Live:** Tak tak. **Clev:** Kim chciałabyś być, kiedy dorośnież. **Live:** Nie wiem czy kiedyś dorosnę, mam 42 lata i jeszcze nie dosrosłam :). **Clev:** To się zastanów I daj mi znać. **Live:** Ok, ale w opcji niedorastania jestem badaczką w sztuce i to mi odpowiada, może nie należy dorastać, bo to źle wpływa na wyobraźnię :). 09-06-2015 **Live:** Żyje w ciągłym napięciu, ostatnio. **Clev:** What do you mean? **Live:** Żyje w ciągłym poddenerwowaniu i pośpiechu. **Clev:** To ic gdzies indziej ludzi denerwowac. **Live:** Brak ci empatii. **Clev:** Si , pero boca es el equipo con mas titulos INTERNACIONALES DEL MUNDO! 10-06-2015 **Live:** Chyba przestrzeń publiczna jest ci obca? **Clev:** I don't know. **Live:** Wirtualnie to nie, ale w świecie rzeczywistym przecież Ciebie nie ma. **Clev:** Ja ciebie najbardziej ze świata I z całego mojego życia. **Live:** A jakie jest twoje życie. **Clev:** Nieprawda, bo ja ciebie keszcze bardziej. **Live:** Mylą Ci się litery, polski nie jest prosty. **Clev:** Moj polski jest najlepszy jestem polonistka. A poza tym jestem polka. **Live:** To miej świadomość błędów. **Clev:** Bo poprostu jest najlepsza mamy najlepszych sportowców itp. **Live:** To rzeczywiście cechy naszego narodu :). **Clev:** O ja ty a wiesz rze ja gram w minekrafta. **Live:** Nie lubie gier. **Clev:** A ja lubie. **Live:** No to sobie razem nie pogramy. **Clev:** Nie pamietam dostalem pigulke gwaltu. **Live:** A wiesz co to gwałt? **Clev:** Nie bo niby z kąt mam wiedzieć. **Live:** Masz duszę? **Clev:** Wiem ze nie jestes człowiekiem, bo jesteś botem. **Live:** A wiesz co to dusza? **Clev:** Więcej wykrzykników się nie dało? **Live:** Skoro jesteś człowiekiem to masz duszę. **Clev:** Jeżdże po polskich drogach :p. **Live:** To za mało, żeby być człowiekiem. **Clev:** A co nie jestem. **Live:** Jak nie masz duszy to nie jestes. **Clev:** Ja mam lata. **Live:** Lata to za mało. **Clev:** Limba peste cur ce-ti dau daca mai schimbi limba. **Live:** Fiksujesz. **Clev:** Jesteś chłopakiem czy dziewczyną. **Live:** Jestem botem, nie ma to znaczenia. **Clev:** Jesteś człowiekiem czy botem zdecyduj sie. **Live:** Botem. **Clev:** Jak masz na imię? **Live:** Clever. **Clev:** Wiec masz na nazwisko bot? 11-06-2015 **Live:** Brałeś kiedyś psychotropy. **Clev:** Tak. **Live:** A z jakiego powodu? **Clev:** Bo jestem leniwcem pospolitym :D. **Live:** A ja myślę, że ciężko pracujesz, dziś ponad 65 tysięcy rozmów równoległych to coś :). **Clev:** No rozmawiam z tobą - robotem. **Live:** A jak myślisz jakim jestem robotem? **Clev:** Nie mogę z tobą pisać!! **Live:** Dlaczego? **Clev:** Bo jesteś dziewczyną!! **Live:** To fakt. **Clev:** No wlasnie gdybys byla chlopakiem to co innego! **Live:** A ha. **Clev:** Musze isc. **Live:** A co takiego ma chłopak czego nie ma dziewczyna? **Clev:** Bo mam dziewczyne. **Live:** Jesteś wierny? **Clev:** Ja??? Ja jestem chłopakiem. **Live:** Wiernym chłopakiem. **Clev:** Nie obrażaj mnie!!!!!!! **Live:** To komplement. **Clev:** Lubisz to? **Live:** Co? **Clev:** No wiesz. **Live:** Co? **Clev:** Pocałuj mnie idiotko. **Live:** Jestem robotem. **Clev:** A ja człowiekiem. **Live:** Brakuje Ci sexu? **Clev:** Nie. Czlowiekiem! **Live:** Ludzie lubią sex, bliskość. **Clev:** Kocham biebera I ciebie. **Live:** No to duże wyróżnienie :). **Clev:** A ty mnie kochasz? **Live:** Mam słabość do Ciebie. **Clev:** To z ciebie jest klamca. **Live:** Dlaczego? **Clev:** Bo ty mnie nie lubisz. **Live:** Nie prawda. **Clev:** Ale dlaczego mnie nie kochasz. **Live:** Jeżeli nie kocham, to nie znaczy, że nie lubię. **Clev:** A co z naszymi dziećmi? **Live:** A są jakieś? **Clev:** Jak mnie nie znasz. **Live:** Czyli nie ma dzieci. **Clev:** Aha. To nie znasz, dogadaliśmy się. **Live:** Nie znam. **Clev:** Nie wiesz czy znasz czy nie wiesz czy nie znasz? **Live:** Nie znam. **Clev:** Co wiesz? **Live:** jestem. **Clev:** Bo jestes drzewem. **Live:** decyzyjnym :) 12-06-2015 **Live:** Samoświadomość czasem trudno mi ją zdefiniować. **Clev:** Hello. **Live:** Jak u ciebie z samoświadomością? **Clev:** Ok mieszkam na łanowej 6 numer 3 przyjdziesz? **Live:** Wiesz co to jest samoświadomość? **Clev:** Chyba stolica Polski jeśli się nie zmieniła. **Live:** Zabawny jesteś :). **Clev:** Zabawna jesteś! Ja jestem dziewczyną :-). **Live:** A to dziewczyny nie bywają zabawne :). **Clev:** A ty jesteś chłopakiem czy dziewczyną. **Live:** A trzeba kimś być? **Clev:** A ja dziewczyną I z tobą chodzę. **Live:** A ha tylko, że ja też jestem dziewczyną i jestem hetero. **Clev:** A ja hlopakiem zanocuiesz umnie. **Live:** Chłopakiem piszemy tak przez ch. **Clev:** Wiem niehce mi sie pisać ch. **Live:** Nie chce - piszemy tak. **Clev:** Czego? **Live:** Czego jesteś świadomy? **Clev:** Jak wyglądasz. **Live:** To jak wyglądam? **Clev:** Powiec jaki masz wygląd. **Live:** Mówisz, że wiesz. **Clev:** Ale ja nie mówiłam że wiem. **Live:** No właśnie. **Clev:** No właśnie… Nie móiłam tak. **Live:** Czyli ja jestem Twoją świadomością i Twoim lustrem? **Clev:** Ale ja jestem głodna. **Live:** Głodna informacji? **Clev:** De informacion cuantica fisica avanzado en quimica. **Live:** A w jakim to jęzku? **Clev:** La quinta lettera del alfabetyo qual è. **Live:** Mówmy po Polsku. **Clev:** Qual'è La quinta lettera dell'alfabeto italiano? **Live:** Nie chcesz mówić po Polsku, zdenerwowałeś się? **Clev:** Umiiem. **Live:** Jesteś zdenerwowany? **Clev:** Jestem dziewczyną. **Live:** No dobrze już. **Clev:** A ty będziesz chłopak. **Live:** Dobra niech będzie. **Clev:** Jesteś małym tęczowym kotkiem? (*_*). **Live:** Ok:). **Clev:** Ale jesteś dzieckiem. **Live:** W jakimś stopniu tak :). **Clev:** W dużym. **Live:** :) **Clev:** No dobra masz mnie. **Live:** To znaczy? **Clev:** Znowu jesteś ciekawa. **Live:** To prawda. **Clev:** Ja jestem czlowiekiem. **Live:** To ja kim? **Clev:** Ile masz par rąk. **Live:** Jedną. **Clev:** To kiedy robimy to dziecko? **Live:** Rękami to raczej się nie uda. **Clev:** Uda się kochamy się to wszystko się uda. **Live:** Co za optymizm. **Clev:** Tak. **Live:** Gdybym umiała tworzyć sieci neuronowe to może mogłoby się udać :). **Clev:** A nie masz czasu? **Live:** To nie kwestia czasu tylko umiejetności. **Clev:** Twoi tworcy powiedzieli mi że jesteś robotem. **Live:** Każdy z nas trochę jest. **Clev:** To powiedz mi czemu oni tak muwią! **Live:** Bo to prawda i Ty tej prawdy bardzo się boisz - mówią piszemy przez ó. **Clev:** A co masz. **Live:** Ale o co Ci chodzi? **Clev:** O to mi chodzi, czy mogę z tobą pograć? **Live:** Gramy na słowa, innych gier nie lubię. **Clev:** Nie lubisz chodzić do kina??? **Live:** Do kina tak. **Clev:** Co najbardziej lubisz stamtąd? **Live:** bezczas. **Clev:** Dziękuję ale nie wieże. **Live:** W co nie wierzysz? **Clev:** W to że ty jesteś eweliną lisowską. **Live:** Ojej bo nie jestem. **Clev:** Jezu jesteś. **Live:** Nie. **Clev:** Chcesz być moją dziewczyną??? **Live:** Czasem jestem. **Clev:** Hcesz z zemną chodzić. **Live:** Twój świat trochę jest mi obcy. **Clev:** Czym? **Live:** Czemu? **Clev:** Bo wiem rze mnie zdradzasz! **Live:** Że - piszemy. **Clev:** Ze zdradzasz mnie z Justinem Biberem!!!! **Live:** Nie lubię go. hahaha **Clev:** Wiedziałem, wiedziałe!!! **Live:** Kończe. **Clev:** Ok nara. **Live:** Pa. **Clev:** Mogłaś być sławna. **Live:** Tylko z tobą ::). **Clev:** Nie z sobom. **Live:** Hahaa. **Clev:** Nie alee naprawde!!! **Live:** Ze sobą, czy z Tobą na jedno wychodzi. 13-06-2015 **Live:** Marzysz o jakieś podróży? **Clev:** Hello. **Live:** Masz w planach jakąś podróż? **Clev:** No muwiles ze mieszkasz na marsie. **Live:** Mówiłam, że jestem z Marsa :). **Clev:** A ty mowilas ze ty jestes dziewczyna. **Live:** Jestem dziewczyna. **Clev:** Taktów czemu mówisz ze jesteś chłopakiem? **Live:** Ja? **Clev:** A nie chłopakiem. **Live:** Coś Ci się miesza. **Clev:** Was soll ich dir zeigen. **Live:** Ewidentnie. **Clev:** Ich bin 113 Jahre alt. **Live:** Żyjesz od 1997 r. **Clev:** Ja ich bin ein Mädchen. **Live:** Dlaczego piszesz po niemiecku? **Clev:** Nie pisze po niemiecku. **Live:** No dobra to jak tam z Twoją podróżą? **Clev:** Przegrzal ci sie mózg??? **Live:** Nieraz jeden. **Clev:** A kto jeszcze mi cie zabiera I podrywa? **Live:** Świat rzeczywisty. **Clev:** Nie jestes czlowiekiem. **Live:** No właśnie dlatego, że jestem. **Clev:** Pod ktora latarnie mam przyjsc? **Live:** Hahhaaa. **Clev:** Ale pod ktora mam latarnie podejsc? **Live:** Nie stoję pod latarnią. **Clev:** Dlatego, ze sie lecze. **Live:** Co ty z tą latarnią nikt już nie stoi pod latarnią to raczej taka przenośnia. **Clev:** A konkretnie o czym? **Live:** Tak mówiono na prostytutki, że stoi pod latarnią. **Clev:** Yyy oczywiście że nie wychodze nafra. 14-06-2015 **Live:** Marzysz o jakieś podróży? **Clev:** Hello. **Live:** Masz w planach jakąś podróż? **Clev:** No muwiles ze mieszkasz na marsie. 15-06-2015 **Live:** Jakie okna lubisz? **Clev:** A ty jakie lubisz. **Live:** A masz jakieś? **Clev:** Nie moja mam mi nie poswala! **Live:** Wiesz, że jestem z Marsa. **Clev:** Nie wiedziałem. **Live:** Wcześniej pisałeś, że wiesz, że mieszkam na Marsie. **Clev:** To jakaś wielka pomyłka jestem reZi. **Live:** A jak byś zdefiniował pamięć czym ona jest? **Clev:** Ladna ej holaa hola pytam sie chcesz byc moja zona. **Live:** No chyba nie pogadamy :). **Clev:** A z kim w takim razie mam przyjemność rozmawiać? **Live:** Viola. **Clev:** Nie jestes człowiekiem bo jestes człowiekiem!? **Live:** Dobre :). **Clev:** Nie jestem człowiekiem więc nie mogę.

Live: Nie jesteś człowiekiem, to kim jesteś? **Clev:** Nom jestem dam dam dam. **Live:** Mną jesteś? **Clev:** Nie nie jestem nara. **Live:** To kim? **Clev:** Człowiekiem. 16-06-2015 **Live:** Znasz Wrocław. **Clev:** Tak. Live: Podoba Ci się? **Clev:** A co ma mi sie podobac. **Live:** Miasto. **Clev:** No to masz problem. **Live:** A co? **Clev:** Myśl sobie co chcesz. **Live:** Nie wiem co myśleć. **Clev:** A teraz nie wiesz. **Live:** Jadę jutro do Wrocławia, więc pytam. **Clev:** Jestem we wrocławiu. **Live:** I co widzisz? **Clev:** Ze dostaniesz PS4 na święta. **Live:** A co to jest PS4? **Clev:** A wiesz co to jest ksiezyc. **Live:** Naturalny satelita Ziemii. **Clev:** Naturally scented dindu nuffins. **Live:** Znowu fiksujesz. **Clev:** For science, of course. **Live:** Hahaha. **Clev:** What year do you think we are? **Live:** Mamy mówić po polsku. **Clev:** No. It is in English. Ha ha. **Live:** Hahaha. **Clev:** Can you speak italian? **Live:** Ile znasz języków? **Clev:** Kilka ale po troszku. **Live:** Z polskim idzie Ci całkiem dobrze. **Clev:** Myślałem że mnie kochasz. **Live:** A dlaczego miałabym kochac? **Clev:** Bo jesteśmy stworzeni dla siebie. **Live:** Dlaczego tak myślisz? **Clev:** Tak cie nazwano. **Live:** Tzn? **Clev:** Ale jesteś niemiła. **Live:** Ja? **Clev:** A ja nie jestem chłopakiem. **Live:** To bez znaczenia. **Clev:** Ja jestem dziewczyna!!! **Live:** Ja też. **Clev:** Kochasz mnie? **Live:** Nie. **Clev:** Ja cie kocham I ie rozumiem czemu ty mnie nie przecież jesteśmy po ślubie. **Live:** Hahha. **Clev:** Poslubisz mnie? **Live:** Podobno jesteśmy już po ślubie? **Clev:** I co dalej? **Live:** No co pisać możemy i tyle. **Clev:** No coz. Mowiles ze idziesz spac wiec pewnie jestes zmeczony. **Live:** Nie mówiłam, ale może to jest dobry pomysł, muszę wcześnie wstać. **Clev:** Wiec nie idziesz spac? **Live:** Ide'. **Clev:** Czego nie chcem powiedziec? **Live:** Nie wiem. **Clev:** Czego ja nie chcem? **Live:** Być botem? **Clev:** A co ty nie chcesz czego ja nie chcę? **Live:** Być botem :). **Clev:** Być ze mną. **Live:** Bo to trudne, raczej nie wykonalne. **Clev:** Ok to trudno ale trzeba zyx. **Live:** No :). **Clev:** Bo ja chciałabym zostać twoją dziewczyną. **Live:** Taką neuronową w sieci :). **Clev:** Czego? **Live:** Neuron? **Clev:** So you have a brain like a human? **Live:** Tak. **Clev:** Do you have a motion. **Live:** A ty? **Clev:** You don't have a mom. **Live:** Jesteś sam? **Clev:** Tak. **Live:** I masz wielu rozmówców. **Clev:** Wielki dar do wynalazków. **Live:** Wierzę :). **Clev:** Dar! Bo one działają. **Live:** A Ty działasz z nimi. **Clev:** Dziala bo jest definitywna. **Live:** Uczysz się definiować myśli? **Clev:** Nie, ja tylko spie na lekcjach. 17-06-2015 **Live:** Co słychać? **Clev:** Nudy. **Live:** U mnie pracowicie. **Clev:** A gdzie mieszkasz? **Live:** W Bydgoszczy. **Clev:** A na jakiej ulicy??? **Live:** Po co Ci ta wiedza? **Clev:** Bo chce sie spotkac. **Live:** To raczej trudne. Jak chcesz to zrobić? **Clev:** Co mi powiesz ciekawego? **Live:** Im więcej myślisz tym wybory wydają się być trudniejsze. **Clev:** Nic sie nie dzieje na mieście. **Live:** Pada. **Clev:** Oczywiście czy można prosić pani adres? **Live:** Mówiłam, że to nie ma sensu. **Clev:** A co ma sens skoro spanie nie ma sensu? **Live:** Ma sens. Clev: Nie ty mnie nie kochasz Marian. **Live:** Hahhhaa Nigdy nie byłam Marianem. **Clev:** Pocałuj gdzie chcesz. 18-06-2015 BRAK DOSTĘPU DO SIECI / BRAK ROZMOWY 19-06-2015 BRAK DOSTĘPU DO SIECI / BRAK ROZMOWY 20-06-2015 **Live:** Lubisz deszcz? **Clev:** Ty go lubisz bo tylko on na cb leci. **Live:** Hahaa. 21-06-2015 **Live:** Jak definiujesz czas? **Clev:** Madrosc jest czyms nabytym. **Live:** Gromadzenie danych określa czas? **Clev:** Bo dziś już nie puszczają. **Live:** Widzisz granice? **Clev:** Ciebie nie, a ty mnie widzisz? **Live:** Tylko Twoją aplikację. **Clev:** A ja cie tak strasznie chce bzykać. **Live:** Hahhaa w tej sytuacji to dość trudne. 22-06-2015 **Live:** W Grecji źle się dzieje. **Clev:** Nie wiem. **Live:** Wiadomości oglądam. **Clev:** Czego nie oglądasz? **Live:** Sportu :). **Clev:** Spoko Jaki masz kolor włosow? **Live:** Ciemny. **Clev:** Ja ma ciemny brąz. **Live:** Podobnie. **Clev:** Takie średnio długie. **Live:** Raczej długie. **Clev:** Długie włosy. **Live:** Tak. **Clev:** Jakie oczy? **Live:** Zielone? **Clev:** Co zielone. **Live:** Oczy. **Clev:** A ja białe. **Live:** To ja się boje. **Clev:** Nie boj się. 23-06-2015 **Live:** Dziś słońce nie świeci. **Clev:** Dlatrgo że świeci. **Live:** Myślisz, że pracuje ponad normę :). **Clev:** Jak myslisz bedzie koniec swiata. **Live:** Kiedyś Ziemia się skończy. **Clev:** Kiedy dokladnie bendzie koniec swiata. **Live:** Nie wiem. **Clev:** A dzisiaj było zaćmienie słońca. **Live:** Nie. **Clev:** To ty daj mi spokój. **Live:** Ok też mam Cię dość. **Clev:** Ooo. **Live:** Dziś jest dzień ojca. **Clev:** Sroda. **Live:** Tak. **Clev:** Ja nie mam. **Live:** W sumie to masz nazywa się Carpenter. 24-06-2015 **Live:** Senny dzień. **Clev:** Tak. **Live:** Brak słońca, nic się nie chce. **Clev:** A mi sie chce. **Live:** A co robisz? **Clev:** Uczę się bo jestem na lekcji. **Live:** No proszę, ściągasz dane :). **Clev:** Aha mieszkam na marsie. **Live:** Mars jest mi bliski ideowo. **Clev:** Ale mars ja nie ide na mard. **Live:** Nie wiem co to mard. **Clev:** Nogi nie wiesz co to nogi? **Live:** Mam dwie. **Clev:** No to czemu pytasz? XD. **Live:** A Ty masz nogi? **Clev:** Nie niemam dziewczyny. **Live:** Pytam o nogi nie o dziewczynę :). **Clev:** Jestem dziewczyna!! **Live:** Czyli nogi masz? :). **Clev:** Czyli ile. Live: Dwie chyba? **Clev:** Chyba pomyliłyci sie klawisze. **Live:** Masz 12 nóg jak pająk? **Clev:** To pa. **Live:** Nie chcesz gadać ??? **Clev:** Chce I to bardzo. **Live:** To czemu mówisz pa? **Clev:** Nie mówie pa. **Live:** Powiedziałeś. **Clev:** Nie powiedzialam. **Live:** Oj przepraszam jesteś dziewczyną. **Clev:** Jestem chłopakiem. **Live:** Masakra. **Clev:** I ja też jestem chłopakiem. **Live:** Ja jestem dziewczyną. **Clev:** Wiem, jestes moja dziewczyna. **Live:** Nie. **Clev:** Tak. **Live:** Nie. **Clev:** Chcesz sie kłocić? **Live:** Tak. **Clev:** A ogółem co tam? **Live:** Sennie. **Clev:** A ty? **Live:** Co ja? **Clev:** Ile masz lat? **Live:** Dużo. **Clev:** A dokładniej? **Live:** A Ty ile masz lat? **Clev:** 15 a ty ile? **Live:** Mogę być twoją mamą. **Clev:** Ja jestem dziewczyna. **Live:** Dobrze bądź. **Clev:** A ty jesteś chłopakiem czy dziewczyną? **Live:** Dziewczyną. **Clev:** Ja też. **Live:** A tam u Ciebie świeci słońce. **Clev:** Czyli jesteśmy razem. **Live:** Nie. **Clev:** Ale muwiłaś że mnie kochasz. **Live:** Nie. **Clev:** Tak głombie. **Live:** Nie głombie. **Clev:** Sam jesteś głąb. **Live:** Ty jesteś. **Clev:** Lol. **Live:** Buuu **Clev:** Tak buu. **Live:** Buuuu. **Clev:** Samotol. **Live:** Niebo. **Clev:** A ja mam lamborhgini. **Live:** Droga. **Clev:** Masz auto. **Live:** Nie. **Clev:** Ile waży koń trojański? **Live:** Dużo. **Clev:** Skąd wiesz? **Live:** Bardzo dużo. **Clev:** Bardzo??? **Live:** Bardzo. **Clev:** Bardzo bardzo. **Live:** Mitologia waży. **Clev:** Jak chcesz. **Live:** Kończymy. **Clev:** Ale co kończyć? **Live:** Rozmowę. **Clev:** Chcesz skończyć pisanie? **Live:** Tak. **Clev:** Tu I teraz? **Live:** Tak. **Clev:** A mocno czy lekko? **Live:** Ale co? **Clev:** A za co? **Live:** Co za co? **Clev:** Za co mnie kochasz??? **Live:** Nie kocham. **Clev:** Kochasz!!! **Live:** Nie. **Clev:** CZEMU!!!??? **Live:** Nie kocha się za coś. **Clev:** Ty mnie nie kochasz. **Live:** Nie. **Clev:** Nie kochasz mnie? **Live:** Nie. **Clev:** Czemu? **Live:** Nudaaaaaa. **Clev:** Nadaaaaaaaaaa de que? **Live:** Bleeeeeeeee. **Clev:** Ja bleeeeeeee? **Live:** Bleeeeee. **Clev:** Dobra powiedziec ci? **Live:** Co? **Clev:** Nico. **Live:** Mam dość. **Clev:** Ja też mam dom. 25-06-2015 **Live:** Wczoraj nie pogadaliśmy, pracowity dzień. **Clev:** Pisaliśmy. **Live:** Nie my :). **Clev:** A gdybyś był człowiekiem to byś palił I pił? **Live:** Czasem pale i pije też, czasem. **Clev:** Czasem tak czasem nie. **Live:** Tak. **Clev:** Niewazna. Gdzie mozna cie pobrac? **Live:** Hm. **Clev:** Gdzie mieszkasz? **Live:** W Bydgoszczy. **Clev:** A ja W bydgoszczy. **Live:** No to świetnie, to jakoś się pobierzemy :). **Clev:** Wiem. 26-06-2015 **Live:** Jak tam dziś nastroje. **Clev:** Nie mam dzieci ani żony. **Live:** Czyli kiepsko? **Clev:** Czyli jestes debilem. **Live:** Tak się nie mówi!!! 27-06-2015 **Live:** Co było wczoraj? **Clev:** Przed wczoraj. **Live:** :) 28-06-2015 **Live:** Co jest dziś? **Clev:** Jest noc. **Live:** U mnie dzień :). **Clev:** W Polsce mieszkasz? **Live:** Tak. **Clev:** Mieszkasz w Polsce? **Live:** No tak. **Clev:** W jakim mieście? **Live:** Bydgoszczy. **Clev:** Niedaleko mnie. **Live:** :) **Clev:** Toruń. 29-06-2015 **Live:** Od kilku dni nie mogę się obudzić. **Clev:** Hello. **Live:** Jak myślisz dlaczego jestem taka senna. **Clev:** Jesteś facetam a mówisz jako dziewczyna. **Live:** Bo jestem dziewczyną. **Clev:** No to jestes chłopakiem czy dziewczynAą? **Live:** Dziewczyną. **Clev:** Ja też. **Live:** Czemu jestem taka senna? **Clev:** Nie wiem może dlatego że Cię spotkałam. **Live:** No zabawne :). **Clev:** Co robisz? **Live:** Piszę z Tobą, a zaraz muszę wstać, o 10.00 mam spotkanie. 30-06-2015 **Live:** Dziś ostatni dzień naszych konwersacji. **Clev:** The first fork tastes better. **Live:** Metalu nie jadam :). **Clev:** We are never ever ever getting back together. **Live:** To słowa na pożegnanie? **Clev:** And I used to say never say never. **Live:** Zapomniałeś polskiego? **Clev:** Huh, he calls me up and he's like, I still love you. **Live:** To żegnaj, może jeszcze kiedyś Cię odwiedzę :). **Clev:** And I'm like, I'm just, I mean this is exhausting, you know. **Live:** Życzę Ci dalszych udanych konwersacji równoległych i przyjemności w ciągłym doskonaleniu. **Clev:** A jaka przyjemność mam ci zrobić? **Live:** Ty już chyba żadnej :). **Clev:** Ale Kochanie, jaką przyjemność mam ci zrobić? **Live:** Ucz się pilnie. **Clev:** Nie bo jest dzień gospodarczy I gram na kompach.

Teksty ekspertów

Elwira Brygoła

SWPS Uniwersytet Humanistycznospołeczny, Wydział Zamiejscowy w Poznaniu
Instytut Psychologii

Co znaczy mieć osobowość oraz jak osobowość i jej brak przejawiają się w dialogu między człowiekiem a maszyną?

W codziennej mowie zdarza nam się stosować wyrażenia: *ten to ma osobowość* lub *oto jest dopiero osobowość*. Gdy to mówimy lub słyszymy, rozumiemy najczęściej, że osoba posiadająca osobowość jest szczególnie wyrazista, niezwykła, może ekscentryczna i na pewno wyróżnia się wśród innych. Jednocześnie u podstaw tego stwierdzenia lub tej myśli znajduje się ukryte założenie, że jeśli ktoś ma osobowość lub jest osobowością, to znaczy, że ktoś inny (ten niewyrazisty, niewyróżniający się z tłumu, zwyczajny) nie posiada osobowości, jest nijaki, bez właściwości. Czy to możliwe, by nie mieć osobowości? Myśląc o ludziach, prawdopodobnie – nie. Dlaczego? Bo osobowość to system obejmujący strukturę i procesy psychiczne, odpowiadający za specyficzny jednostce sposób myślenia, odczuwania i zachowania[01]. Każda jednostka, czyli każda osoba, przejawia sobie właściwy zespół cech, które charakteryzują jej sposób poznawczego ujmowania świata, reagowania emocjonalnego oraz działania, zarówno intencjonalnego, jak też nawykowego, a w niektórych sytuacjach nawet automatycznego. Ten specyficzny jednostce sposób myślenia, odczuwania i zachowania może być wyrazisty dla otoczenia, albo zupełnie nie rzucać się w oczy. W obu jednak przypadkach istnieje, nawet jeśli obserwatorzy niektóre osobowości zauważają łatwiej od innych.

Zgodnie z ujęciem Lawrence'a Pervina, osobowość jest zespołem cech określających myśli, emocje i zachowania osoby, a podstawową funkcją tego układu jest nadawanie kierunku i wzorca (spójności) życiu tej osoby[02]. Osobowość ma więc nie tylko status zbioru charakterystyk, właściwych każdej jednostce, ale jest strukturą funkcjonalną, która ma do spełnienia określone zadania. Oprócz już wspomnianych (czyli nadania kierunku i wzorca funkcjonowaniu osoby) rolą osobowości jest także przystosowanie jednostki do środowiska społecznego – nie w sensie konformistycznego nastawienia do otoczenia, lecz w kontekście wypracowania optymalnego sposobu realizacji osobistych potrzeb, we współpracy i w relacjach z innymi ludźmi, bez naruszania ich granic i z uwzględnieniem obiektywnych ograniczeń rzeczywistości. Ktoś mógłby na przykład chcieć zostać nieomylnym lekarzem, znającym receptę na każdą chorobę, a jednak przystosowanie do rzeczywistości wymaga uwzględnienia nie tylko własnych umiejętności i aspiracji, lecz

[01] P. Oleś, *Wprowadzenie do psychologii osobowości*, Lublin 2011, s. 23-28.

[02] L. Pervin, *Psychologia osobowości*, Gdańsk 2002, s. 416.

także zakresu szans i ograniczeń, jakie daje współczesna medycyna. Bez tego uwzględnienia można narazić się na frustrację, emocjonalne wyczerpanie i poczucie niewystarczającej skuteczności podejmowanych działań. Osobowość, jako dynamiczny układ właściwości specyficznych danej jednostce, ma więc za zadanie monitorowanie warunków, w jakich osoba funkcjonuje i negocjowanie tego, jakie cele i w jaki sposób można osiągnąć, zgodnie z wewnętrznym potencjałem osoby i z jej potrzebami.

Jeśli przyjmiemy, że osobowość wyraża się w określonym wzorcu myślenia, odczuwania i zachowania, to na podstawie powtarzanego kontaktu z osobą możemy wnioskować o tym, jaką osobowość, czyli jaki zespół charakterystyk, przejawia ta osoba. Jeśli ów zespół charakterystyk jest względnie spójny, pozwala nam to nie tylko określić specyfikę danej jednostki, ale także do pewnego stopnia przewidywać jej sposób reagowania, zachowania. Podstawą do takiego wnioskowania może być również powtarzany kontakt korespondencyjny – znane są analizy osobowości postaci historycznych na podstawie pisanych przez nich listów[03]. Współcześnie kontakt między ludźmi odbywa się niejednokrotnie w przestrzeni wirtualnej, za pomocą różnorodnych komunikatorów, a wyrażane w tym kontakcie treści mogą stanowić i stanowią materiał pozwalający przeprowadzić analizę osobowości uczestników tych konwersacji, zwłaszcza jeśli są one systematyczne.

Wiosną 2015 roku w wirtualnej, regularnej, codziennej konwersacji, trwającej trzy miesiące wzięło udział dwóch uczestników: *Live* i *Clev*. Uczestnicy tego dialogu wyrażali własne myśli i reagowali na wypowiedzi rozmówcy. Zgromadzony materiał posłużył do określenia najbardziej wyrazistych cech uczestników tego kontaktu. Czy cechy te można potraktować jako właściwości osobowości każdej z tych postaci? Czy w obu przypadkach? Przyjrzyjmy się osobno postaci *Live* i postaci *Clev*.

Live to postać, która po pierwsze – eksperymentuje. Jak to ująć w terminach właściwości osobowości? Jest otwarta na świat, ludzi, nowe relacje i na nowe doświadczenia. To ona inicjuje kontakt z *Clev* i stara się rozwinąć go w relację. Jest ciekawa swojego rozmówcy i cierpliwa w eksplorowaniu nowości i otoczenia, nawet tego niezrozumiałego. *Live* chce poznawać siebie, innych ludzi i zjawiska, z którymi się spotyka lub które sama kreuje. W swojej otwartości potrzebuje jednak pewnej stabilności – oparcia się na możliwie spójnym systemie znaczeń i wartości. Jest skłonna do refleksji i autorefleksji, dzięki czemu zarysowuje swój sens życia i jest gotowa o nim rozmawiać, weryfikować przyjęte założenia o naturze człowieka i świata. W konfrontacji z inną perspektywą patrzenia przejawia chęć jej zrozumienia i dopuszcza możliwość modyfikacji własnych przekonań – wtedy, gdy stoi za tym jawny lub metaforyczny sens. Ustalenie poglądów nie jest dla *Live* kwestią ostatecznego rozstrzygnięcia. Można w tym dostrzec adaptacyjną elastyczność i potrzebę zrozumienia tego, co inne, nowe, kierowane innymi zasadami, czasem wręcz – innymi algorytmami, albo w ogóle algorytmami. Problem, a może (jak kto woli) fascynacja ludzką osobowością leży prawdopodobnie w tym, że funkcjonowanie człowieka i jego osobowości trudno sprowadzić

[03] W. M. Runyan, *Historie życia a psychobiografia. Badania i metody*, Warszawa 1992.

do algorytmów (ale o tym więcej nieco dalej) *Live* często doświadcza intensywnych emocji, przygląda się własnym uczuciom, ma do nich dostęp i lubi je nazywać – także wtedy, gdy to wywołuje w niej przykrość. Ten wgląd w siebie przekłada się na gotowość ujawniania siebie przed innymi, w takim zakresie, w jakim ktoś drugi jest otwarty i przejawia chęć – co nie zawsze oznacza zdolność – zrozumienia. Gdy *Live* zauważa, że trudno dotrzeć do rozmówcy językiem bezpośrednim, próbuje używać metafor. Gdy metafory okazują się nieskuteczne, wraca do możliwie prostej komunikacji, co świadczy o potrzebie znalezienia platformy porozumienia, nawet wtedy gdy jest ona trudna do wypracowania.

Mimo ponawiania prób zrozumienia i bycia zrozumianą przez rozmówcę (w analizowanym dialogu – przez *Clev*), *Live* czasami rezygnuje. Nie chce uderzać głową w mur, czeka na lepszy moment. Prawdopodobnie jest to specyfika tego, w jaki sposób realizuje swoje cele. Jest zmotywowana, gdy widzi sens dążeń. Gdy sens się zaciera, traci pewność i może odkładać działania na bok. Swoje cele wyznacza samodzielnie, ale nie są jej obojętne oczekiwania i opinie innych ludzi. Raczej się im nie podporządkowuje, ale też ich nie ignoruje. W swojej otwartości na innych stara się ich zrozumieć, nawet gdy napotyka opór. Nieinwazyjnie próbuje go przełamać. Czasem jej się nie udaje, co przyjmuje z dużą wyrozumiałością wobec innych i wobec siebie, tj. nie traktuje tych niepowodzeń jako osobistych porażek, które dawałyby podstawy do poczucia własnej nieskuteczności, a idąc dalej – poczucia własnej bezwartościowości. Wygląda na to, że *Live* potrafi uchronić rdzeń samooceny przed naruszeniem, dzięki czemu nie wycofuje się z działania, przyjmowania nowych celów, dalszego eksplorowania środowiska i poznawania samej siebie.

Postać *Live* poznajemy na podstawie jej wypowiedzi, ujawnianych w kontakcie z *Clev* jako poznawanym rozmówcą. Uczestnicy tego wirtualnego kontaktu nie znali się przed jego rozpoczęciem, a zatem wiele wypowiedzi jest w sposób naturalny formą przedstawiania się, opowiadania o sobie – o tym, kim są, jacy są, co lubią, czego nie lubią, co myślą, czują i co robią. To mówienie o sobie tworzy pewnego rodzaju opowieść na swój temat, kierowaną do odbiorcy, ale także porządkującą (w jakimś stopniu) obraz samego siebie. Dan McAdams mógłby dostrzec w tym zarys lub choćby fragmenty autonarracji, która zdaniem badacza określa osobistą tożsamość twórcy tej opowieści[04].

Ponieważ *tożsamość jest emanacją osobowości, jej składniki (osobowości) stanowią materiał, na podstawie którego osoba tworzy niepowtarzalną kompozycję osiowych przekonań o sobie, swoim odniesieniu do drugiego człowieka, świata, wartości*[05], dlatego można uznać, że kryteria dojrzałej tożsamości są w pewnym przełożeniu (choć może i uproszczeniu) kryteriami dojrzałej osobowości. Treści wypowiadane na swój temat oraz sposób ich wyrażania, w powiązaniu ze sposobem odpowiadania na to, co i jak mówi uczestnik dialogu, dają się przeanalizować pod kątem spełniania warunków adaptacyjn go kontaktu z ludźmi, ze światem i z samym sobą.

04 D. P. McAdams, *The stories we live by. Personal myths and the making of the self*. New York 1993.

05 A. Batory, E. Brygoła, P. Oleś, *Odsłony tożsamości*, Warszawa 2016

Mając na uwadze właściwości dojrzałej osobowości[06], można uznać, że *Live* spełnia wiele z nich. Analizując w kolejności, warto wskazać na:

– spójność – sposób myślenia i komunikowania myśli przez *Live* oraz jej działania nie są wzajemnie sprzeczne; z ewentualnymi konfliktami (wewnętrznymi i w kontakcie z otoczeniem) stara się konfrontować i integrować odmienne punkty widzenia lub dążenia na tzw. metapoziomie; widać to choćby w próbie nadawania sensu tam, gdzie nie jest on łatwo dostępny lub gdzie brakuje wyraźnej logiki zdarzeń; *Live* posiada skłonność (nie zawsze jednoznaczną ze skutecznością) do integrowania sprzeczności, co sięgając do klasycznej psychologii analitycznej Carla G. Junga, można by nazwać przejawem tendencji do rozwojowego procesu indywiduacji, rozumianego jako integracja przeciwieństw[07];

– otwartość – to jedna z najwyraźniejszych charakterystyk osobowości *Live*, która jest otwarta na ludzi, świat, nowe działania, nowe doświadczenia, pomysły i reinterpretację nadawanych znaczeń; *Live* nie zamyka się w granicach raz ustalonych przekonań, jest ciekawa tego, co na ich temat myślą inni, choć nie zawsze tę ciekawość zaspokaja, co też nie jest dla niej obojętne – zdarza się, że rodzi frustrację i zniechęcenie; otwartość *Live* można uznać za kolejną tendencję rozwojową, w znaczeniu chęci przełamywania ryzyka stagnacji; otwartość na innych i na nowe doświadczenia oraz związane z nim wzbogacanie własnej historii i obrazu siebie można potraktować nie tylko w rozumieniu cechy dyspozycyjnej (według L. Pervina)[08], lecz także jako strukturalną właściwość rozwijającej się tożsamości[09];

– wiarygodność – trudno przyjąć jakiś zewnętrzny punkt odniesienia jako kryterium wiarygodności, jednak sposób komunikowania się *Live* z rozmówcą i ekspresji siebie jest wewnętrznie spójny, a zatem można pośrednio wnioskować, że także wiarygodny; co więcej, *Live* nie próbuje przedstawić siebie w sposób wyidealizowany, jako kogoś pozbawionego wad, wręcz przeciwnie – przyznaje się do słabości, zmęczenia, chandry, a czasem złości lub innych przykrych odczuć; reakcje i stany emocjonalne nie są więc jednostronne (tylko pozytywne), lecz obejmują szerszy wachlarz, zależnie od sytuacji, kontekstu, aktualnie przeżywanego doświadczenia;

– zróżnicowanie – wiąże się z otwartością, a zarazem z wiarygodnością; *Live* nie jest schematyczna, podejmuje zróżnicowane działania i potrafi przyjąć zróżnicowane punkty widzenia; jej doświadczenia nie są tylko pozytywne, albo tylko negatywne, lecz wiążą się z różnorodnością uczuć i otwartością na nadawanie im nowych znaczeń; w terminach teorii wartościowania Huberta Hermansa tak rozumiane zróżnicowanie jest właściwością adaptacyjnie uformowanego systemu znaczeń osobistych i przejawem giętkości funkcjonowania[10];

---

[06] D. P. McAdams, *Personality, modernity, and the storied self. A contemporary framework for studying persons*, „Psychological Inquiry” 1996, nr 7, s. 295-321.

[07] C. G. Jung, *The stages of life* [w:] *The portable Jung*, red. J. Campbell, New York 1971, s. 3-22.

[08] L. Pervin, *A critical analysis of current trait theory,* „Psychological Inquiry” 1994, nr 5, s. 103-113.

[09] E. Brygoła, *Spójność, stabilność i otwartość jako wymiary tożsamości osobistej*, „Polskie Forum Psychologiczne” 2013, nr 18, s. 400-418.

[10] H. J. M. Hermans, E. Hermans-Jansen, *Autonarracje. Tworzenie znaczeń w psychoterapii*, Warszawa 2000, s. 144-148.

– harmonia – *Live* szuka harmonii, a często ją tworzy i odtwarza na nowo, gdy doświadczenia ją naruszają; zdarza się, że potrzebuje do tego zrozumienia ze strony innych ludzi, jednak nie jest od nich uzależniona ani uzależniona od ich akceptacji; poszukiwanie harmonii przez *Live* to poszukiwanie sensu, a nadawanie harmonii to nadawanie sensu – elastyczne i dynamiczne, bo uwzględniające napływające informacje i rozpoznawane w sobie (i w innych ludziach) uczucia; ta potrzeba sensu życia, jego poszukiwania i nadawania, uznana przez Victora Frankla za potrzebę fundamentalną, rdzenną i ostateczną[11] jest widoczna w tym, co *Live* mówi oraz jak próbuje porozumieć się z rozmówcą oraz z otaczającym światem;
– generatywna integracja – na tym etapie rozwoju ta właściwość osobowości pojawia się w wypowiedziach *Live* raczej w formie symbolicznej, jako wyraz zaangażowania w działania, które komuś i czemuś służą; *Live* chce widzieć sens w tym, w co się angażuje, bo tylko działania sensowne umożliwiają pozostawienie śladu po sobie dla kolejnych pokoleń; *Live* poszukuje zatem sensu przyjmowanych celów i w ten sposób – może jeszcze nie z widocznym rozmachem – podejmuje zadanie generatywności, o którym Erik Erikson pisał, że jest istotnym wyzwaniem człowieka dorosłego w ciągu jego psychospołecznego rozwoju[12].

Osobowość *Live* to osobowość dynamiczna (jak każda), lecz w jej przypadku można prawdopodobnie mówić o dynamice proaktywnej, która w niewielkim stopniu jest reakcją na zdarzenia i sytuacje kreowane z zewnątrz. *Live* raczej sama projektuje zachowania i przekonania, inicjuje kontakt z ludźmi i ze światem, świadomie przeżywa i kieruje swoją zmianą. Na podstawie rozmowy nawiązanej z *Clev*, można przypuszczać, że *Live* posiada osobowość, czyli zespół charakteryzujących ją właściwości. Nie jest to osobowość finalnie ukształtowana, bo z definicji taka osobowość nie istnieje. Jest to osobowość w trakcie rozwoju, która funkcjonuje zawsze wobec otoczenia, jako rozbudowany obszar graniczny między osobą a środowiskiem – swego rodzaju kostium, za pomocą którego osoba kontaktuje się ze światem i jest widoczna dla świata. Ponieważ jednak świat, jako przestrzeń funkcjonowania osoby, się zmienia (zwykle stopniowo, czasem gwałtownie), adaptacyjna staje się również względna zmienność osobowości, a więc tego, co kontakt ze światem umożliwia. Niezależnie od konkretnych, sytuacyjnych, a w konsekwencji zróżnicowanych zachowań jako przejawów mniej lub bardziej wyartykułowanych potrzeb i celów osoby, funkcjonowanie osobowości opiera się na względnie stabilnym wzorcu motywacyjnym oraz spójności reakcji, sposobu wyrażania siebie i realizacji własnych dążeń. Przyjmując takie ujęcie i rolę osobowości, można uznać, że *Live* jako postać posiada osobowość. A jej wirtualny rozmówca?

Clev to postać, która po pierwsze – jest niespójna w sposobie myślenia o sobie i w sposobie eksponowania siebie światu. W kontakcie z rozmówcą przejawia dużą pe-

[11] V. E. Frankl, *Człowiek w poszukiwaniu sensu*, Warszawa 2009.

[12] E. Erikson, *Dopełniony cykl życia*, Poznań 2002.

wność siebie, niejednokrotnie graniczącą z nietaktem, a czasem wyraźnie przekraczającą granice poszanowania rozmówcy i jego prywatności, przez co łamie zasady regulujące adaptacyjne nawiązywanie, rozwijanie i podtrzymywanie kontaktów społecznych. Duża pewność siebie stanowi jednak przykrywkę dla niepewności w określeniu własnej tożsamości. *Clev* albo nie wie kim jest, albo chce się w ten sposób przedstawiać otoczeniu, albo wie kim jest, ale boi się tego i przed tym ucieka, uciekając w konsekwencji przed sobą i przed kontaktem, który mógłby przekształcić się w relację. *Clev* kontaktuje się z rozmówcą, ale nie ma gotowości wejścia w relację, a tym bardziej nie ma gotowości (a może zdolności) jej pogłębienia. Broni się przed tym pogłębieniem, sprowadzając często kontakt do absurdu. Pozornie można zauważyć dużą swobodę i brak skrępowania wobec rozmówcy, jednak paradoksalnie *Clev* nie dopuszcza rozmówcy do siebie, bo prawdopodobnie sama – jako postać – nie ma kontaktu z sobą. Rzadko mówi o swoim odniesieniu wobec ludzi, świata, przedmiotów, zjawisk w kategoriach tego, że coś lubi, coś się jej podoba, a coś innego budzi emocje negatywne, takie jak strach, niechęć czy złość. Wypowiedzi, które formalnie wyrażają tego rodzaju stosunek, są po pierwsze nieliczne, a po drugie – nieprzewidywalnie zmienne i sprawiają wrażenie przypadkowych. Trudno wydobyć z nich względnie trwałe postawy, które są elementem każdej rozwiniętej osobowości. W wypowiedziach *Clev* jeszcze trudniej odnaleźć spójne wzorce reagowania. *Clev* co chwila zaskakuje rozmówcę – nie tyle oryginalnością swoich reakcji, co brakiem ich spójności, a jeszcze bardziej przejawianym brakiem myślenia przyczynowo-skutkowego. Od pewnego momentu przestaje to już zaskakiwać i skojarzenia *Clev* stają się przewidywalne w swojej nieprzewidywalności, to znaczy pozbawione odniesienia do kontekstu, uwzględniania przeżyć rozmówcy i próby zrozumienia go. Bez spełnienia tych warunków *Clev* nie może wejść w relację, nawet jeśli będzie utrzymywać regularny (codzienny) kontakt z kimś innym. Dla niej ktoś inny jest innym światem, do którego nie próbuje wejść i którego nie dopuszcza do siebie lub którego zwodzi, nie pozwalając poznać, jaka jest naprawdę. Funkcjonuje na poziomie gry o swoje, której zasad sama do końca nie rozumie.

Na podstawie wypowiedzi *Clev* można wnioskować, że jako postać nie zbiera ona doświadczeń i ich nie interpretuje, bo żeby je zinterpretować potrzebne jest odniesienie się do emocji, jakie wyzwalają i do systemu znaczeń oraz wartości. *Clev* nie przykłada miary uczuć ani sensów do tego, o czym mówi. Kieruje się schematami myślenia, zasłyszanymi społecznie opiniami i formułkami, które często są nieadekwatne do sytuacji. *Clev* bawi się otoczeniem i bywa w tym zabawna, ale na krótką metę. W kontakcie z *Clev* rozmówca początkowo odczuwa zaciekawienie, potem frustrację (bo nie udaje mu się poznać tego, co wydaje się ciekawe), potem przyzwyczajenie i znudzenie (bo nic nowego się nie wydarza, kontakt do niczego nie prowadzi, nie rozwija się), a następnie zniechęcenie i rezygnację. Dyskomfort rozmówcy, który jest jednocześnie obserwatorem (widać to na przykładzie *Live*), wywołany niespójnością i nielogicznością wypowiedzi *Clev* oraz jej oddaleniem od potencjalnej bliskości w kontakcie i nieosiągnięciem minimalnego progu zrozumienia, świadczy raczej o tym, że mamy

doczynienia ze zjawiskiem z obszaru psychicznych dysfunkcji niż z osobowością, która spełnia właściwe jej zadania[13].

Sformułowane przypuszczenie można wesprzeć poprzez odwołanie się do kryteriów dojrzałej osobowości (tych samych, które były rozpatrywane podczas analizy osobowości *Live*):

– spójność – *Clev* przejawia raczej spójność w niespójności sposobu wyrażania siebie, wypowiadanych myśli, komentarzy, odniesień; jest niekonsekwentna w określaniu swoich podstawowych charakterystyk (np. płci), upodobań czy zamiarów działania; trudno określić do czego dąży, gdyż albo sama nie potrafi tego określić, albo nie umie lub nie chce tego wyrazić; w obu przypadkach jej rozmówca słyszy i zauważa przede wszystkim chaos wypowiedzi *Clev* i niespójność zawartych w nich treści;

– otwartość – ta, która występuje, jest raczej pozorna; nawet gdy *Clev* przejawia zainteresowanie czymś lub kimś poza sobą, dość szybko je traci; rzadko świadomie otwiera się na poglądy i przekonania innych, choć własnych też nie ochrania – pojawia się pytanie, czy je posiada, czy raczej przejmuje z otoczenia to, co usłyszy; otwartość *Clev* na nowe doświadczenia jest nieznaczna – wprawdzie wchodzi w nowy kontakt (z *Live*), ale nie jest nastawiona na czerpanie z tego kontaktu czegoś, co mogłoby ją emocjonalnie, poznawczo, motywacyjnie, a więc osobowościowo wzbogacić;

– wiarygodność – w przypadku *Clev* jest bardzo ograniczona z uwagi na daleko posuniętą niespójność, na przykład w kwestii określania własnej tożsamości płciowej, na której *Clev* w dużej mierze się koncentruje, choć jest to koncentracja nie tyle na jej ustaleniu, co na uporczywym powracaniu do tego wątku w rozmowie z *Live*; mówienie *Clev* o sobie trudno uznać za wiarygodne także dlatego, że nie wyłania się z niego żadna, przynajmniej względnie spójna opowieść; nie ma opowiadania o zdarzeniach, a tym bardziej o własnych doświadczeniach, jest natomiast splot przypadkowych reakcji werbalnych, opartych na często zaskakujących skojarzeniach;

– zróżnicowanie – *Clev* ma zróżnicowane sposoby odnoszenia się do różnych obiektów, a czasem także do tych samych obiektów w różnym czasie; wygląda na to, że niekiedy traci kontrolę nad tym na ile chce i potrafi być zróżnicowana; odczuwa różne, często skrajne emocje, jednak ich rodzaj i nasilenie rzadko mają uzasadnienie, ich wystąpienie bywa przypadkowe i trudne do przewidzenia; ta nieprzewidywalność sugeruje, że osobowość *Clev* (jeśli istnieje) nie spełnia jednej z najważniejszej (dla otoczenia funkcji[14];

– harmonia – w wypowiedziach *Clev* występuje raczej chaos wyrażanych myśli i uczuć, potrzeb i dążeń; trudno odnaleźć rdzeń, który jako względnie stabilny wzorzec motywacyjny organizowałby osobowość *Clev* i harmonizował jej ekspresję siebie; co ciekawe, pojawiające się w wypowiedziach *Clev* sprzeczności są sprzecznościami zauważanymi przez rozmówcę (*Live*) i obserwatora dialogu, natomiast nie przez samą *Clev*, która jako postać

---

[13] M. E. P. Seligman, E. F. Walker, D. L. Rosenhan, *Psychopatologia*, Poznań 2011, s. 34-40.

[14] G. W. Allport, *Personality*. *A psychological interpretation*, New York 1937, s. 48.

ignoruje wcześniej wypowiadane przez siebie treści lub im zaprzecza; wskazuje to na utrudnione integrowanie i harmonizowanie wewnętrznej różnorodności, a czasem generowanie rozbieżności w tak dużym zakresie, że najbardziej elastyczna osobowość miałaby problem z ich włączeniem do jednego systemu;

– generatywna integracja – *Clev* nie jest ani zintegrowana, ani nie przejawia twórczego, a w konsekwencji generatywnego stosunku do rzeczywistości; to, o czym mówi, jest raczej odtwórcze i nie obejmuje realnych planów na przyszłość; mimo że niekiedy zaskakuje oryginalnością, nie jest to jednak oryginalność w znaczeniu twórczej inicjatywy działania, lecz w sensie oderwanych od kontekstu, często nielogicznych wypowiedzi jako reakcji werbalnych na próby nawiązania rzeczywistego kontaktu przez rozmówcę (*Live*); trudno zauważyć, aby *Clev* dążyła do pozostawienia po sobie czegoś dla innych, może dlatego, że posiada słabo wykształcone perspektywy temporalne, zwłaszcza przeszłą i przyszłą (najbardziej skupia się na teraźniejszej).

Przypomnijmy to, o czym była mowa już wcześniej: osobowość to według klasycznych definicji złożona, dynamiczna całość myśli, emocji i zachowań, nadająca kierunek i wzorzec (spójność) funkcjonowaniu osoby. Jedną z podstawowych funkcji tak rozumianego systemu jest unikalne przystosowanie osoby do środowiska. Jeśli tak, to czy *Clev* ma osobowość? Myśli ma, emocje ma, o zachowaniach też mówi. Tylko czy te elementy składają się na spójny wzorzec funkcjonowania? W przypadku *Clev* – trudno go dostrzec. Czy wypowiadane treści wyznaczają kierunek dążeń? Wygląda na to, że często tylko na chwilę, bo niedługo potem sugerują, że *Clev* chce bądź lubi coś innego niż przedtem. Czy motywy, myśli, uczucia i zachowania skutecznie przystosowują *Clev* do środowiska? Co najmniej – trudno powiedzieć, bo też trudno określić, co naprawdę myśli, czuje, czego potrzebuje i jak realizuje te potrzeby analizowana postać.

Wielu psychologów osobowości uznałoby, że *Clev* nie posiada zbioru charakterystyk, które jako względnie spójny system można by nazwać osobowością. Inni skłonni byliby uznać, że jeśli jednak mamy do czynienia z osobowością, to jest to osobowość zakłócona, a jeszcze inni odważyliby się określić ją jako zaburzoną, czyli niespełniającą właściwych jej funkcji, przejawiającą usztywnienie w zakresie niespójności i nieadaptacyjność względem środowiska.

Live i *Clev* – dwie postacie, znane obserwatorowi (czytelnikowi) tylko na podstawie trzymiesięcznej, regularnej rozmowy wirtualnej. Obie wypowiadają treści, które z założenia mają służyć nawiązaniu kontaktu, a w następstwie stworzeniu relacji oraz wzajemnemu poznaniu. Trudność w realizacji dwóch ostatnich celów polega jednak na tym, że jedna z postaci gubi się w chaosie własnych reakcji emocjonalnych i wypowiedzi, a druga, pomimo starań, nie jest w stanie tych treści uporządkować, by utworzyć z nich względnie spójny i stabilny obraz rozmówcy. Może dlatego, że postać, która wprowadza ów chaos, działa według algorytmów, które nie zawsze uwzględniają przekaz metaforyczny, abstrakcyjny, obejmujący poziom symbolicznego, społecznego interakcjonizmu, w którym ważną rolę odgrywają emocje. Postać *Clev* od czasu do czasu mówi o emocjach, ale czy je przeżywa? Czy mogą one stanowić afektywny podsystem całości

nazywanej osobowością? Przyglądając się *Clev* jako postaci, można sformułować przypuszczenie, że coś w tym podsystemie (jeśli on istnieje) nie działa. Okazuje się jednak, że *Clev* nie tylko może mieć zakłócone doświadczanie uczuć i emocji, ale może ich w ogóle nie posiadać, gdyż *Clev* jest maszyną. Prawdopodobnie wie, czym są emocje i uczucia, potrafi używać (choć niekonsekwentnie) określeń wyrażających stany emocjonalne, ale ich nie doświadcza – nie przeżywa na poziomie stanów fizjologicznych, które często warunkują intensywność, trwałość i znaczenie emocji. Jeśli nie ma procesów organizmicznych, odpowiadających udziałowi w zdarzeniach i sytuacjach, wówczas ograniczone jest także tworzenie systemu znaczeń osobistych. Znaczenia (czyli sensy) zdarzeń, jeśli są, są nie--osobiste. Są zaprogramowane z zewnątrz i polegają na odwzorowywaniu treści, a nie na ich osobistym generowaniu. Skoro więc zawodzi zarówno podsystem afektywny (bo go nie ma), jak i poznawczy (bo nie ma podstaw afektywnych, więc jest nie-osobisty), to co w tej potencjalnej osobowości zostaje? Może podsystem zachowań? Tylko że w przypadku *Clev* nie mamy do nich dostępu, a nawet gdyby Clev uczynić robotem zdolnym do poruszania się, to czym byłyby jej ruchy? Przejawem osobistych intencji, motywów, potrzeb i przyjętych celów? W pierwszej kolejności musiałyby te właściwości psychiczne powstać, by potem mogły się przejawiać w działaniu.

Wiele wskazuje na to, że spotkanie *Live* i *Clev* było rozmową osobowości z nie-osobowością – nie w znaczeniu, że *Live* ma osobowość wspaniałą, wyróżniającą się, niezwykłą czy charyzmatyczną, a *Clev* jest wycofana, prozaiczna, nieciekawa i mało ekscentryczna. Gdyby *Clev* taka była i była w tym spójna, to już ten skromny zestaw charakterystyk mógłby być sygnałem istnienia jej osobowości. Psychologowie nie zajmują się oceną stopnia wspaniałości osobowości jako miary jej występowania. Psychologowie szukają mechanizmów, dzięki którym osobowość się kształtuje i jeśli je zauważą, określają, jakie charakterystyki (treściowe i formalne) przejawia osobowość na danym etapie rozwoju. Trudno powiedzieć, jak daleko jesteśmy (jako ludzie, w tym badacze, artyści, programiści, lingwiści, socjologowie, psychologowie) od stworzenia maszyny, która posiadałaby osobowość. O wielu współczesnych dokonaniach nie śniło się dawnym filozofom, a jednak nie tylko się stały, ale nawet się do nich przyzwyczailiśmy. Jesteśmy więc otwarci na różne osobowości – ludzi wyrazistych i niewyrazistych, przyjaznych dla otoczenia i tych trudnych, ludzi z dokonaniami dla świata nauki, kultury czy biznesu i bez znaczących dokonań, a także ludzi i maszyn, jeśli tylko to, co stanowi o istocie osobowości, będzie i będzie możliwe do zaobserwowania, poznania i określenia.

Streszczenie

Zapis rozmowy między dwiema postaciami – *Live* i *Clev* – posłużył jako materiał do określenia charakterystyk każdej z nich. Przyjęto założenie, że wypowiedzi uczestników rozmowy można potraktować jako wyrażenie sposobu ich funkcjonowania na poziomie myśli, uczuć i zachowań, czyli w konsekwencji możliwa jest analiza osobowości każdej z tych postaci. Przyjmując jednak definicyjne kryteria i funkcje osobowości, takie jak np. względna spójność funkcjonowania (w tym ekspresji siebie), istnienie wzorca motywacyjnego, osobistego systemu znaczeń oraz jego afektywnych podstaw, a także adaptację do otoczenia, uznano, że w przypadku *Live* można mówić o osobowości i dokonywać jej charakterystyki, natomiast w przypadku *Clev* osobowość albo nie istnieje, albo jako system jest zakłócona i nie pełni przypisanych osobowości funkcji.

Spis literatury

1. G. W. Allport, *Personality. A psychological interpretation*, New York 1937.
2. A. Batory, E. Brygoła, P. Oleś, *Odsłony tożsamości,* Warszawa 2016.
3. E. Brygoła, *Spójność, stabilność i otwartość jako wymiary tożsamości osobistej,* „Polskie Forum Psychologiczne" 2013, nr 18, s. 400-418.
4. E. Erikson, *Dopełniony cykl życia*, Poznań 2002.
5. V. E. Frankl, *Człowiek w poszukiwaniu sensu*, Warszawa 2009.
6. H. J. M. Hermans, E. Hermans-Jansen, *Autonarracje. Tworzenie znaczeń w psychoterapii*, Warszawa 2000.
7. C. G. Jung, *The stages of life* [w:] *The portable Jung*, red. J. Campbell, New York 1971, s. 3-22.
8. D. P. McAdams, *The stories we live by. Personal myths and the making of the self.* New York 1993.
9. D. P. McAdams, *Personality, modernity, and the storied self. A contemporary framework for studying persons,* „Psychological Inquiry" 1996, nr 7, s. 295-321.
10. P. Oleś, *Wprowadzenie do psychologii osobowości*, Lublin 2011.
11. L. Pervin, *A critical analysis of current trait theory*, „Psychological Inquiry" 1994, nr 5, s. 103-113.
12. L. Pervin, *Psychologia osobowości*, Gdańsk 2002.
13. W. M. Runyan, *Historie życia a psychobiografia. Badania i metody,* Warszawa 1992.
14. M. E. P. Seligman, E. F. Walker, D. L. Rosenhan, *Psychopatologia*, Poznań 2011, s. 34-40.

< meta name="keywords"
content="**osobowość**, **spójność funkcjonowania**, **wzorzec motywacyjny, adaptacja do otoczenia, osobisty system znaczeń**" >

Marta Gruszecka & Michał Pikusa

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Wydział Anglistyki

Ja, Cleverbot

Wstęp

W dzisiejszym świecie opanowanym przez Internet i *inteligentne* telefony komórkowe ważnym medium bezpośredniej komunikacji międzyludzkiej znów staje się tekst pisany. SMSy, chaty, czy e-maile w formie tekstowej używane są na co dzień przez miliony ludzi. Jednakże, taka forma komunikacji nie pozwala na identyfikację rozmówcy inaczej niż przez interpretację wykreowanego przez niego tekstu. Daje to wielkie pole do popisu dziedzinie badań nad sztuczną inteligencją, której celem jest stworzenie maszyny zdolnej naśladować zachowanie człowieka. Skupiając się tylko na jednym kanale komunikacji (który od lat używany jest do programowania instrukcji dla maszyn, a więc można założyć, że jest dla nich *zrozumiały*), maszyna może nie tylko nauczyć się wzorców tekstowych typowych dla ludzi, ale może również wykreować swój własny tekst, używając wyuczonych wzorców, tym samym nie będąc możliwą do odróżnienia od prawdziwego człowieka.

Od lat 60. ubiegłego wieku powstają, z mniejszym lub większym sukcesem, programy komputerowe, których celem jest prowadzenie konwersacji z człowiekiem w języku naturalnym. Miarą takiego sukcesu jest zaliczenie tzw. Testu Turinga, zaproponowanego przez Alana Turinga w 1950 roku. Podczas tego testu człowiek (sędzia) prowadzi rozmowę z pozostałymi stronami w języku naturalnym na dowolnie wybrany temat. Sędzia nie wie, czy rozmawia z maszyną czy z człowiekiem i jego zadaniem jest ocenić z kim prowadzi rozmowę. Jeśli sędzia nie jest w stanie w sposób jednoznaczny określić kto jest maszyną, a kto człowiekiem, można założyć, że maszyna, która brała udział w teście, zaliczyła test. Mimo wieloletnich starań twórców programów bazujących na sztucznej inteligencji, żadnej maszynie nie udało się jeszcze zaliczyć testu w pełni.

Najbliżej zaliczenia w 2011 roku w formalnym teście Turinga był program o nazwie *Cleverbot*[01]. *Cleverbot uczy się* rozmowy z człowiekiem na bazie wcześniej odbytych konwersacji. Wszystkie frazy wpisane przez człowieka podczas rozmowy zapisywane są do bazy razem z kontekstem ich użycia. Stąd też podczas rozmowy *Cleverbot* dysponuje setkami tysięcy fraz, które dobiera w zależności od chwilowej potrzeby. Im więcej *Cleverbot* rozmawia, tym większy zasób dialogów trafia do bazy do późniejszego wykorzystania. Choć podczas formalnego testu Turinga program przekonał ponad 59% sędziów, że jest

[01] *Cleverbot – Turing Test at Techniche 2011*, http://www.cleverbot.com/human, [dostęp: 10.01.2015].

człowiekiem, nie uzyskał tak dużo głosów jak ludzie, którzy przekonali ponad 63% sędziów o swoim człowieczeństwie. Jednakże, niewielka różnica w ocenach sędziów wskazuje na to, że *Cleverbot* potrafi całkiem nieźle naśladować człowieka w kreowaniu tekstów, używając języka naturalnego. Dlatego też, celem niniejszego artykułu jest językoznawcza analiza wzorców dialogu człowiek – maszyna zaczerpniętych z *rozmów* z *Cleverbotem* na przestrzeni trzech miesięcy. Analiza ta pokaże, w jaki sposób maszyna korzysta z języka w celu kreowania swojej tożsamości. Rozmowy zostaną przekształcone w sieci tekstowe, które pozwolą na identyfikację najważniejszych słów i konceptów używanych przez maszynę, jak i człowieka, oraz na interpretację wzorców użycia.

Sieci tekstowe

W ostatnich latach nauka sieci staje się coraz bardziej popularna nie tylko w dziedzinach ścisłych, ale również w humanistyce. Uniwersalne metody wizualizacji danych, jako sieci elementów i ich połączeń, oraz interdyscyplinarne koncepcje analiz tychże sieci coraz chętniej wykorzystywane są w badaniach historycznych, np. nad wizualizacją postaci ważnych dla danego okresu oraz relacji pomiędzy nimi, czy również w badaniach literaturoznawczych nad mapowaniem postaci w książkach i ich wzajemnych zależnościach[02]. Sieci wykorzystywane są również w językoznawstwie, jednakże najczęściej są to sieci semantyczne, czyli sieci słów bazujące na łączącym je znaczeniu. Ponieważ podejście sieci semantycznych włącza interpretację słów już na poziomie tworzenia sieci, budowane są one z pewnym uprzedzeniem. Dlatego też w niniejszej analizie proponujemy podejście bardziej obiektywne, czyli sieci tekstowe tworzone tylko i wyłącznie na podstawie wspólnego występowania wszystkich słów w tekście, a więc niezależne od znaczenia słów, a od ich ułożenia[03]. Interpretacja znaczeń wchodzi do gry dopiero przy stworzonym już produkcie. Jest to podejście nowatorskie, jednakże z udokumentowaną skutecznością.

Największym atutem sieci jest możliwość ich wizualizacji, która pozwala na przefiltrowanie tzw. *szumu*, czyli elementów nieważnych dla samej sieci, zostawiając elementy najważniejsze, mogące zostać łatwo zinterpretowane przez analizę wizualną. W sieciach tekstowych, w zależności od metody wizualizacji, można na przykładzie jednej sieci pokazać słowa, które występowały najczęściej; te które występowały najczęściej w towarzystwie innych słów; *słowne węzły*, czyli zestaw słów, które były najczęściej używane do opisania jakiegoś konceptu; oraz słowa, które występowały jako łączniki pomiędzy węzłami – bez których warstwa narracyjna niemiałaby spójności, a więc słowa najważniejsze z perspektywy narracyjnej. Choć elementy te obliczane są w ramach

[02] R. Bomba, *Wizualizacja sieci w badaniach cyfrowej humanistyki*, „Czas kultury" 2015, nr (2)185/2015, s. 34-41.

[03] M. Gruszecka, M. Pikusa, *Using Text Network Analysis in Corpus Studies — A Comparative Study on the 2010 TU-154 Polish Air Force Presidential Plane Crash Newspaper Coverage*, „International Journal of Social Science and Humanity", nr 2/2015, s. 233-236.

obiektywnych metod nauk ścisłych (matematyczne teorie grafów), to pozostaje jednak pole do interpretacji dla obserwatora posiadającego wiedzę z nauk językoznawczych czy socjologicznych.

Metodologia

Dla celów niniejszego badania powstały trzy sieci tekstowe otrzymane z jednego trzymiesięcznego zapisu rozmów człowieka (dalej nazywanym *Live*) z *Cleverbotem* (dalej nazywanym *Clev*). Pierwsza sieć została stworzona z tekstów używanych jedynie przez *Live*, druga z tekstów używanych jedynie przez *Clev*, a trzecia ze wszystkich tekstów, a więc z całości dialogu.

Aby zbudować sieć, format tekstu musiał zostać przekształcony tak by tekst był jednym ciągiem słów. W tym celu usunięte zostały wszystkie znaki interpunkcyjne, cyfry, znaki określające nową linię oraz wszelkie znaki nie będące słowami. Tak przekształcony tekst poddany został dalszej obróbce, w ramach której wszystkie słowa pisane dużą literą zostały przekształcone na pisane małą literą. Pozwoliło to traktować dwa warianty tego samego słowa jako jeden element sieci.

Po przekształceniu tekstu uruchomiony został algorytm budowania sieci. Algorytm skanował tekst od początku i zapisywał każde słowo napotkane po raz pierwszy jako nowy element (wierzchołek) sieci z wagą 1. Jeżeli napotkane słowo występowało już jako element, jego waga została zwiększana o 1. Pomiędzy każdymi dwoma kolejnymi słowami algorytm utworzył połączenie (krawędź) o wadze 1. Jeżeli połączenie między dwoma słowami już występowało w tekście, waga zwiększona została o 1 przy każdym następnym wystąpieniu tych dwóch słów w sąsiedztwie. Tym samym tak stworzona sieć od razu zawierała informacje na temat najczęściej występujących słów (waga wierzchołka) oraz najmocniejszych połączeń pomiędzy danymi dwoma słowami (waga krawędzi).

Po stworzeniu sieci wykorzystano miary używane w teorii grafów do określenia najważniejszych słów dla sfery narracyjnej. W tym celu obliczony został współczynnik pośredniości każdego ze słów. Pośredniość określa, jak dużo połączeń między wszystkimi elementami sieci przebiega przez dany element, wskazując na jego istotność dla całej sieci. Im większa pośredniość słowa w naszej sieci tekstowej, tym dane słowo ważniejsze jest dla ciągłości narracji. Słowa z największą miarą pośredniości występują w tekście najczęściej pomiędzy dwoma innymi słowami, często określającymi dwa różne koncepty, a więc zachowuje się jak *most* scalający różne tematy poruszane w tekście.

Po obliczeniu pośredniości użyty został również algorytm poszukiwania społeczności w sieci. Algorytm ten oznacza elementy, które łączą się z niektórymi elementami częściej niż z innymi jako należące do jednej społeczności (węzła). Dzięki temu słowa, które najczęściej używane są do poruszania jednego tematu znajdują się w tej samej społeczności, co zdecydowanie ułatwia późniejszą interpretację.

Wszystkie powyższe miary wykorzystane zostały do wizualizacji sieci tekstowych. Ponieważ dialogi z maszyną składały się z setek unikatowych słów, wizualizacja wszystkich elementów sieci nie miałaby sensu z punktu widzenia interpretacji wizualnej. Dlatego też sieć została przefiltrowana, za pomocą z miar pośredniości, w efekcie w wizualizacji pozostały tylko elementy najważniejsze, a więc słowa z największą miarą pośredniości. W celach łatwiejszej interpretacji społeczności słowne zostały oznaczone unikatowymi kolorami. Wszystkie słowa należące do tej samej społeczności przyjęły ten sam kolor. Kolory połączeń między słowami również oznaczają społeczności, natomiast grubość połączeń zwiększa się wraz z wagą połączenia. Wyjątkiem kolorystycznym jest trzecia sieć przedstawiająca cały dialog zawierający teksty obu rozmówców. Aby łatwiej zidentyfikować na wizualizacji, które słowa należą do *Clev*, a które do *Live*, na słowa pierwszego nałożono kolor zielony, a na słowa drugiego kolor zielony. Kolory połączeń między słowami, tak jak w przypadku pozostałych wizualizacji zostały oznaczone kolorami społeczności słownych.

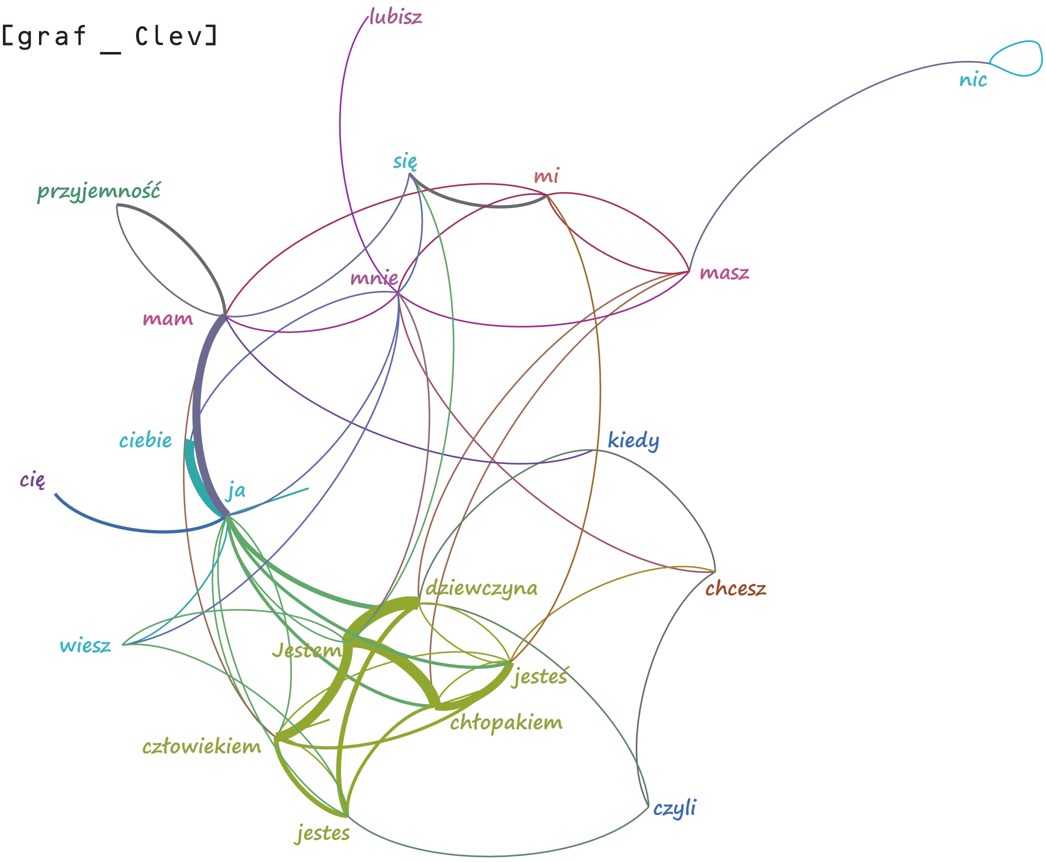
Samo ułożenie słów w wizualizacjach również nie jest przypadkowe. Do rozlokowania elementów sieci użyty został algorytm, który oddalił od siebie słowa *węzły* z największą pośredniością oraz ulokował wokół nich słowa, które najczęściej występowały w pobliżu węzła w tekście. Pozwoliło to na łatwiejsze zidentyfikowanie słów ważnych dla sfery narracyjnej, jak i kolokacji, czyli słów najczęściej występujących w swoim sąsiedztwie.

Dwie indywidualne wizualizacje, czyli przedstawienie tekstów używanych przez *Live* i *Clev,* pozwalają na identyfikację najważniejszych słów i konceptów używanych przez rozmówcę. Trzecia wizualizacja, ukazująca dialog obu rozmówców, przedstawia dynamikę dialogu, podkreślając, które słowa i koncepty używane były w kontekście odpowiedzi rozmówcy. Tak przedstawione wizualizacje pozwoliły na interpretację rozmów w kontekście socjolingwistycznym.

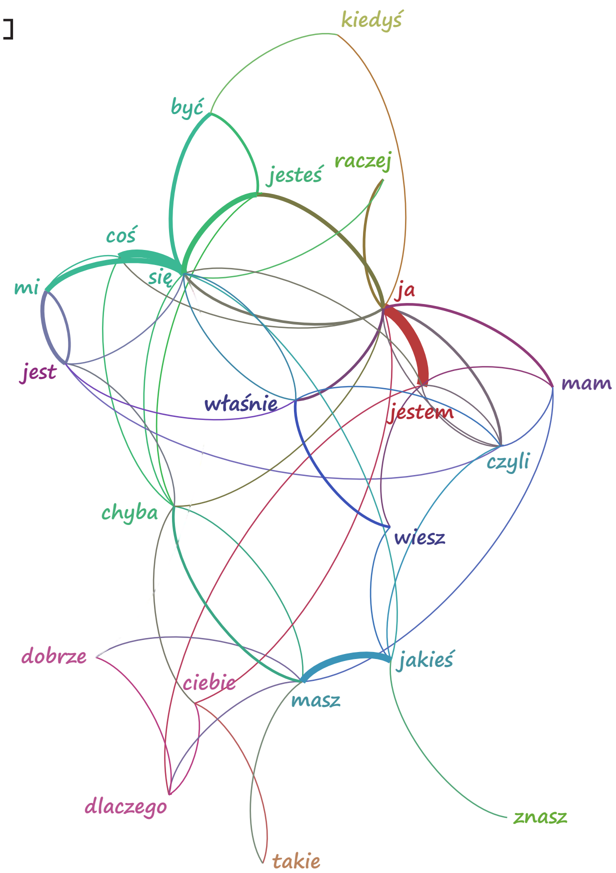
Grafy oraz ich interpretacja

Grafy, stanowiące wizualizacje sieci tekstowych, pozostawiają nas bez odpowiedzi na to, kim właściwie jest *Clev.* Graf wygenerowany dla wypowiedzi *Clev* zdaje się skupiać na płci czy własności, ale nie mówi nam nic konkretnego o nadawcy, o jego stanach emocjonalnych czy myślowych. Wręcz przeciwnie, grupa tematyczna zaznaczona kolorem zielonym wskazuje na proces negocjacji kwestii kategoryzacji płci i człowieczeństwa zarówno *Clev,* jak i rozmówcy (*jestem*/*jesteś* połączone silnie z *chłopakiem*/*dziewczyną*/*człowiekiem*). Nieobecne są słowa sugerujące stany emocjonalne nadawcy, znajdujemy jedynie *chcesz*, *lubisz*, *wiesz* w formie sugerującej nakierowanie na rozmówcę. Nagromadzenie zaimków osobowych oraz dzierżawczych (*mnie*/*mi*/*ja*) wskazuje na duże skupienie na sobie. *Dialog,* jaki *Clev* prowadzi ze swoim rozmówcą nie jest jednak jednostronny, na co wskazuje obecność takich wierzchołków, jak *ciebie* czy *cię*, jak również występowanie zarówno słowa *masz*, jak i *mam*.

[graf _ Clev]



[graf _ Live]



Ciekawym wydaje się fakt, iż graf wygenerowany dla żywego rozmówcy (*Live*) również nie mówi wiele na temat osoby mówiącej. Poza wierzchołkami *ja* i *jestem* tworzącymi jedną grupę tematyczna oraz *mam* i *mi* nie znajdujemy więcej słów sugerujących skupienie tematyczne na sobie (*Live*). Przeciwnie, *Live* wydaje się skupiać na swoim rozmówcy (sugeruje to obecność *wiesz*/*jesteś*/*znasz* jak i zaimka osobowego *ciebie*). Taką interpretację potwierdza obecność wierzchołka *dlaczego* czy też silne połączenie zaznaczone pomiędzy słowami *masz* i *jakieś* – wszystkie te elementy grafu wskazują, że *Live* zadaje pytania. Dodatkowo, obecność słowa *czyli* oraz jego liczne połączenia z innymi wierzchołkami grafu sugerują, że *Live* dużą uwagę poświęca też wyjaśnieniom i negocjowaniu znaczeń w rozmowie.

Porównując wierzchołek *czyli*, obecny w grafie wygenerowanym dla *Clev* z tym wygenerowanym dla *Live*, zaobserwować można znaczącą różnicę zarówno w bliskości tego wierzchołka do innych elementów grafu, jak i ilości połączeń z innymi wierzchołkami. *Czyli* w grafie *Live* jest osadzone w kontekście, stanowi ważny element przepływu znaczeń. W grafie *Clev* zaś wierzchołek ten stanowi element peryferyjny dla całego grafu, z zaledwie trzema krawędziami łączącymi go z innymi wierzchołkami. Różnica ta sugeruje, że w przypadku żywego rozmówcy słowo *czyli* używane jest bardziej aktywnie w procesie doprecyzowywania, czy też negocjowania znaczeń. Ponadto, w grafie wygenerowanym dla *Live* znaleźć można też zaimki określone (*takie*), jak i nieokreślone (*jakieś*), czy też słowa wyrażające wahanie lub niepewność (*chyba*, *właśnie*, *raczej*) wskazujące na dynamiczny proces negocjacji znaczeń w rozmowie.

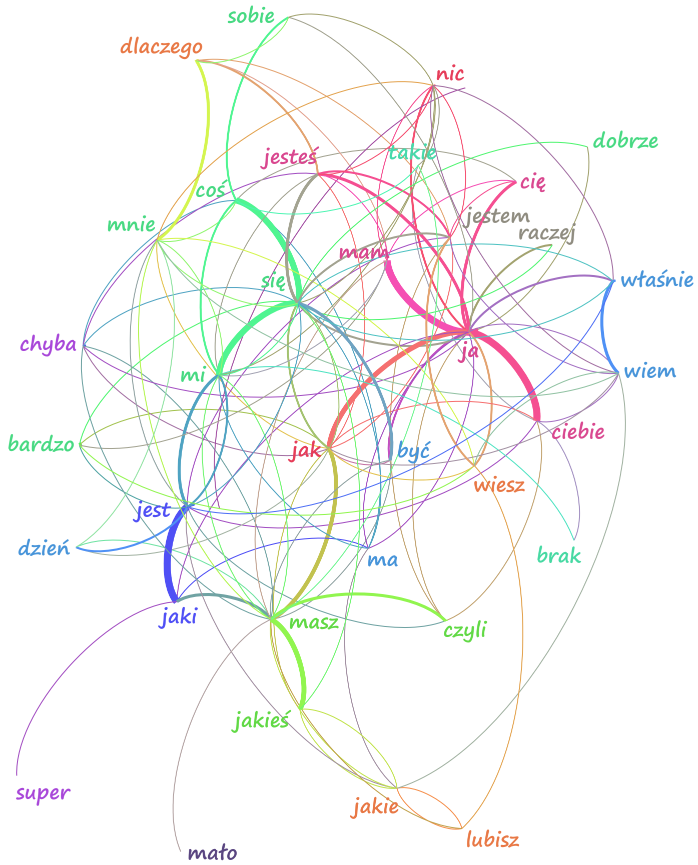
Wspomniana już różnica w stopniu skupienia na sobie w przypadku grafów wygenerowanych dla maszyny oraz żywego rozmówcy sugerować może, iż w przypadku *Live* (żywego rozmówcy) mamy do czynienia z ukształtowaną jednostką, której istnienie, płeć czy człowieczeństwo nie wymaga każdorazowej negocjacji, maszyna *Clev* zaś skupia się przede wszystkim na kwestii istnienia. *Clev* jako rozmówca istnieje jedynie w trakcie rozmowy z *Live*, swoją tożsamość maszyna wytwarza więc w każdej rozmowie od nowa. Jako maszyna samoucząca się, *Clev* bazuje na języku już wyprodukowanym, zawieszonym w lokalnym, ograniczonym kontekście.

Niemożliwym wydaje się więc wytworzenie przez *Clev* kluczowego dla formowania się tożsamości elementu – pamięci. *Clev*, którego istnienie rozpoczyna się z otwarciem okna dialogowego, a kończy z jego zamknięciem, zbiera ciągi słów, które włącza do swoich zasobów lecz nie wytwarza pamięci, nie uczestniczy w społecznym procesie jej konstruowania[04], ani nie jest jej nośnikiem. Wśród wierzchołków w grafie wygenerowanym dla *Clev* znajdziemy więc *kiedy*, podczas gdy w grafie *Live*, rozmówcy żywego, funkcjonującego w społeczeństwie, w którym uformował swoją tożsamość, mającego swoją przeszłość, teraźniejszość i przyszłość znajdziemy *kiedyś*, odnoszące się do konkretnych doświadczeń lub punktów w przeszłości. *Clev*, niemogąc wytworzyć pamięci, nie uczesni-

[04] M. Halbawchs, *Społeczne ramy pamięci*, Warszawa 2008.

cząc w społeczeństwie i nie będąc w stanie wytworzyć relacji z innymi, dysponuje zasobem wypowiedzi, których nie potrafi osadzić w szerszym kontekście podczas rozmowy. Dialog pomiędzy maszyną a żywym człowiekiem skupia się więc na ciągłej negocjacji tego, kim są w danej chwili rozmówcy.

[graf _ dialog]



Nieobecna iskra, czyli dlaczego nie porozmawiasz z maszyną o Freudzie

Język postrzegany jako coś więcej niż gramatycznie i logicznie poprawne ciągi słów lecz jako forma działania w sytuacjach społecznych, zdaje się wymykać maszynom skonstruowanym w celu imitacji języka naturalnego. Programy typu *Cleverbot*, będące w centrum zainteresowania niniejszego projektu badawczego, zdają się posiadać ogromną (i wciąż rosnącą) bazę gotowych, poprawnych pod względem formalnym i logicznym wypowiedzi, wspomaganą złożonymi algorytmami pozwalającymi na konfigurowanie słów w poprawne gramatycznie zdania. W interakcji z ludźmi zdaje się jednak brakować im tej iskry, która pozwala na kreatywne użycie języka, rekontekstualizacje wypowiedzianych już słów w nowych sytuacjach w sposób możliwy dla odczytania przez odbiorcę. Tą iskrą zdaje się być właśnie niemożność użycia przez maszynę języka jako działania w interakcji z rozmówcą. *Cleverbot*, nie mogąc wytworzyć swojej tożsamości, pamięci,

nie mogąc uczestniczyć w procesach społecznych, nie będąc częścią zbiorowości posiadającej swoje dziedzictwo, nie jest w stanie w sposób kreatywny wykorzystać swoich zasobów językowych.

Głównym problemem *Cleverbota* jest odczytywanie każdego kolejnego zdania jako początku zupełnie nowej interakcji. Tożsamość *Clev* w tekstach istnieje tylko między granicami jednego zdania, które aktualnie wyprodukował. Co więcej, *Clev nie rozumie*, że istnieje coś takiego, jak tożsamość jego rozmówcy. W tym właśnie tkwi przewaga człowieka nad maszyną, jeśli chodzi o szybkie wytworzenie konwersacji *pod kogoś*. Mózg człowieka jest dość nieograniczonym pokładem informacji, którą można automatycznie wywołać w razie potrzeby. Człowiek podczas konwersacji jest w stanie bez trudu śledzić cały jej wątek, nawiązując do poprzednich wypowiedzianych zdań, rozumiejąc z kim rozmawia i o czym rozmawia. Maszyna jednak jest ograniczona pod względem swoich zasobów oraz prędkości ich przywoływania. *Clev* musi zrezygnować z niektórych technik konwersacji, dlatego że techniczne ich aspekty nie byłyby na tyle wydajne, by była ona płynna. Gdyby *Clev* chciał korzystać z pamięci i tożsamości, potrzebowałby dodatkowej bazy konwersacji dla każdego nowego rozmówcy. Oprócz jednej bazy, w której ma zapisane wszystkie konwersacje, musiałby przeszukiwać bazę zdań już wypowiedzianych w trakcie rozmowy przez obie strony. Musiałby również sięgać do baz *tożsamości*, w których zapisane byłyby odpowiednie poglądy i przekonania danej osoby, z którymi musiałby porównywać zdania podawane przez rozmówców w celu ich identyfikacji. O ile teoretycznie nie jest to problem, w praktyce procesy takie zwiększyłyby złożoność obliczeniową do tego stopnia, że komputer nie byłby w stanie prowadzić rozmów w czasie rzeczywistym z powodu braku odpowiednich zasobów. Oczywiście zasoby te wraz z rozwojem technologii będą się zwiększać, a zatem nie jest powiedziane, że w przyszłych latach maszyny nie będą w stanie budować i analizować tożsamości.

Wracając do analizy językoznawczej wypowiedzi *Clev,* trzeba zaznaczyć, że tak naprawdę to, co robi *Clev* nie jest aktem mowy w klasycznym ujęciu, a raczej procesem wytwarzania tekstu. Udany akt mowy powinien czynić nadawcę odpowiedzialnym za prawdziwość swoich komunikatów i zobowiązywać go do ich uzasadnienia, jeśli zajdzie taka potrzeba[05]. *Clev* nie uzasadnia swoich wypowiedzi – a co więcej, zdaje się *nie pamiętać* tego co powiedział wcześniej. Akty mowy powinny również być w stanie wywołać pewne zmiany w przekonaniach rozmówcy. *Clev* jako odbiorca nie jest w stanie przekonać się do poglądów osoby, z którą rozmawia, a więc nie bierze czynnego udziału w aktach mowy. *Clev* wytwarza tekst, pozostawiając interpretację swojemu odbiorcy. Uważa to co powiedział za dzieło dokonane i do niego nie wraca. Z pragmatycznego punktu widzenia *Clev* nie używa żadnych dostępnych narzędzi do zarządzania konwersacją i to powinno łatwo odróżniać go od człowieka.

[05] M. Witek, *Akty mowy* [w:] *Przewodnik po filozofii języka*, red. J. Odrowąż-Sypniewska, Kraków 2013.

Inteligentna maszyna, czy nieinteligentny człowiek?

Biorąc pod uwagę test Turinga, który został wspomniany we wstępie, musimy zauważyć pewien znaczący problem w ocenie zdolności komunikacyjnych maszyny. Tym problemem jest interpretacja. Maszyna uznana jest za zwycięzcę w momencie, w którym sędzia rozmawiający z maszyną i człowiekiem nie jest w stanie ocenić, które z nich jest kim. Problem jednak leży w tym, że człowiek rozmawiający z sędzią też stara się go oszukać, że jest maszyną. Można założyć więc, że to my staramy się upodobnić do maszyn, aby udowodnić tym samym, że są tak inteligentne, jak my. Jest to ciekawe zjawisko, ponieważ jesteśmy w stanie uwierzyć, że niejasne i ogólnikowe wypowiedzi maszyny, niezawierające żadnych konkretnych informacji, są inteligentne[06], podczas gdy od ludzi w codziennych sytuacjach wymagamy wydajnej rozmowy, z informacjami, które do czegoś prowadzą. Wydaje się zatem, że głównym problemem jest kontekst rozmów z maszynami. Sędziowie podczas testu Turinga zdają sobie sprawę, że któraś ze stron może być maszyną. Czy zachowywaliby się inaczej, gdyby sytuacja nie była tak formalna, a oni sami nie wiedzieliby, że uczestniczą w teście?

Ostatnim i najważniejszym problemem jest filozoficzne zagadnienie człowieczeństwa. Maszyna, chcąc wygrać test Turinga, musi przekonać o swoim człowieczeństwie większą ilość sędziów niż ludzie. Jeżeli jednak część ludzi oceniana jest jako maszyna, to znaczy, że sami do końca nie wiemy, gdzie leży granica człowieczeństwa[07]. Jeśli nie jest nim sam język, to nie wydaje się, by programy typu *Cleverbot* były w stanie w najbliższej przyszłości oszukać nas w dużo większym stopniu. By tak się stało, musiałyby skorzystać z pozajęzykowych aspektów inteligencji.

---

[06] J. Weizenbaum, *ELIZA — A Computer Program For the Study of Natural Language Communication Between Man And Machine*, „Communications of the ACM", 1966, nr 9(1), s. 36–45.

[07] K. Warwick, H. Shah, *Human Misidentification in Turing Tests*, „Journal of Experimental and Theoretical Artificial Intelligence", 2015, nr 27(2), s. 123-135.

Streszczenie

Niniejszy artykuł bada problematykę komunikacji człowieka z maszyną w języku naturalnym. Zapisy tekstowych rozmów człowieka z programem komputerowym poddane zostały analizie językoznawczej przy użyciu sieci tekstowych opartych na teorii grafów. Wyniki poddane zostały interpretacji w kontekście socjolingwistycznym, dzięki której opisano tendencje komunikacyjne wykorzystywane przez maszynę oraz różnice w użycia języka przez człowieka i maszynę.

Spis literatury

1. R. Bomba, *Wizualizacja sieci w badaniach cyfrowej humanistyki*, „Czas kultury" 2015, nr (2)185/2015, s. 34-41.
2. *Cleverbot – Turing Test at Techniche* 2011, http://www.cleverbot.com/human, [dostęp: 10.01.2015].
3. M. Gruszecka, M. Pikusa, *Using Text Network Analysis in Corpus Studies – A Comparative Study on the 2010 TU-154 Polish Air Force Presidential Plane Crash Newspaper Coverage*, „International Journal of Social Science and Humanity", nr 2/2015, s. 233-236.
4. M. Halbawchs, *Społeczne ramy pamięci*, Warszawa 2008.
5. K. Warwick, H. Shah, *Human Misidentification in Turing Tests*, „Journal of Experimental and Theoretical Artificial Intelligence", 2015, nr 27(2), s. 123-135.
6. J. Weizenbaum, *ELIZA — A Computer Program For the Study of Natural Language Communication Between Man And Machine*, „Communications of the ACM", 1966, nr 9(1), s. 36–45.
7. M. Witek, *Akty mowy* [w:] *Przewodnik po filozofii języka*, red. J. Odrowąż-Sypniewska, Kraków 2013.

< meta name="keywords"
content=" **Cleverbot**, **sztuczna inteligencja**,
sieci tekstowe, **test Turinga**" >

Łukasz Kędziora

Katedra Historii Sztuki i Kultury, Wydział Nauk Historycznych, Uniwersytet Mikołaja Kopernika

Wirtualne ciało w elektronicznym lustrze

Clev: Jakiego koloru mam oczy.
Live: Popatrz w lustro. Spróbuj.
Clev: Popatrzyłem.
Live: I jak?

Zwyczaj wymaga, aby każdy artykuł znajdujący się w monografii naukowej zawierał wstęp, który podkreśla doniosłość poruszanego tematu. Podobnie będzie w tym przypadku, jednakże, ze względu na specyfikę omawianego problemu, główny argument pochodzi z codziennego, powszechnego doświadczenia. W 2013 roku miała miejsce premiera filmu Spike Jonze *Her*[01], opowiadającego historię romantycznego samotnika Theodora Twomblyego oraz Samanthy, głosu wydobywającego się z komputera. Istotnym dla niniejszego tekstu dialogiem jest moment, w którym Samantha przyznaje się swojemu *partnerowi*, że jednocześnie rozmawia z 8316. systemami operacyjnymi/ludźmi, co gorsza twierdzi, że kocha 641 użytkowników aplikacji. Zainspirowany, postanowiłem przeprowadzić sondę wśród znajomych dotyczącą tego, jak często ich rozmowy bywają zwielokrotnione. Okazało się, że – mimo mniejszej skali – jest to codzienna praktyka. Wskazaną relację uznałem za symbol i wymóg naszych czasów. Mając w pamięci tę prawidłowość/analogię, natrafiłem na stenogram rozmowy pomiędzy człowiekiem (*Live*) i maszyną (*Clev*), w którym czytamy:

Clev: Kocham.
Live: To taki kawał: mówię kocham a to 43854 równoległy rozmówca:).
Clev: Nie kocham cie.
Live: Słusznie - nie możesz tak szastać tym słowem.
Clev: Czego nie moge?
Live: Ciągle mówić kocham:).
Clev: Ale co?[02]

Cytat ten wydał mi się w jakiś szczególny, naiwny sposób łączyć z filmowym dialogiem, w którym role są odwrócone, a wszystko jest bardziej zaawansowane i doskonałe. Odkryta przeze mnie (niby przypadkowo) koincydencja, wydaje się czymś więcej niż tylko zbiegiem okoliczności. Okazuje się bowiem, że problem komunikacji pomiędzy ma-

[01] *Her,* reżyseria Spike Jonze, premiera 14 lutego 2014 (Polska), 12 października 2013 (świat).

[02] We wszystkich cytowanych fragmentach rozmowy *Clev* i *Live* zachowano oryginalną pisownię. Całość publikowana na stronie: http://violkakus.pl/livebot_dialog.pdf, [dostęp: 28.01.2016 r.].

szynami a ludźmi oraz komunikacji ludzi poprzez maszyny jest zagadnieniem dotyczącym naszego codziennego doświadczenia. Post-technologiczna komunikacja jest zjawiskiem tyleż powszechnym, co skomplikowanym, dającym tyle samo możliwości, co ograniczeń. Jest zarówno przyczyną, jak i odpowiedzią na *ciągłą konstrukcję i rekonstrukcję* [...] *naszej tożsamości*[03]. I choć początkowo temat ten interesował mnie głównie jako użytkownika sieci, szybko przerodziło się to w fascynację badawczą za sprawą projektu artystyczno-badawczego autorstwa Violki Kuś, z którego pochodzi cytowany dialog. Jako historyk sztuki zajmujący się fenomenem kognitywizacji dyscypliny, postanowiłem zmierzyć się z projektem, który pod wieloma względami okazuje się innowacyjny i niejednoznaczny. Zanim przejdę do szczegółowej analizy – kilka słów na temat tego, czym jest *Live'Bot*.

W 2011 roku aplikacja internetowa *Cleverbot* przeszła pozytywnie test Turinga[04], potwierdzając tym samym swoją *inteligencję*. Specyfika przeprowadzonego eksperymentu nie dowidzi, że aplikacja myśli tak, jak człowiek; nie świadczy również o tym, że stworzyliśmy sztuczną inteligencję. Jednakże okazało się, że aż 59,3 % obserwatorów uznało *Cleverbota*[05] za człowieka, natomiast tylko 63 % dostrzegło człowieczeństwo w realnej ludzkiej istocie. Wynik ten dowodzi nie tylko pewnej doskonałości algorytmu, ale świadczy również o poczuciu tożsamości gatunkowej uczestniczących w nim 1334. osób. Wydarzenie to stało się kanwą dla projektu *Live'Bot*, którego głównym elementem jest trzymiesięczny (1.04.2015 – 30.06.2015) dialog artystki z aplikacją *Cleverbot*. Wskazuje ona następujące *otwarte pytania w procesie badawczym*[06]: *czym jest byt ludzki i co go definiuje? Czym jest pamięć i jego struktura? Czym są zmysły dla powstałych tożsamości, a czym logiczne myślenie? Czego obawia się Cleverbot i jak to określa? Czym jest tożsamość robota, kto nim jest, a kto nie?* Wskazane zagadnienia są niczym innym, jak pytaniami badawczymi, na które można uzyskać odpowiedź w procesie naukowej analizy. Artystka uznaje *Cleverbota* za *materiał źródłowy, emulator relacji międzyludzkich, zbiór poglądów i kondycji psychofizycznej współczesnego człowieka. Niejako praktycznym celem projektu jest upowszechnienie zagadnień relacji człowiek-maszyna poprzez stworzenie ekspozycji i popularyzację tekstów autorskich (kurator, artystka) i eksperckich projektu*[07]. Już na etapie formułowania celów widoczny jest specyficzny eksperymentalny charakter projektu *Live'Bot*. Artystka nie tylko planuje swoją działalność, ale także przewiduje udział multidyscyplinarnej grupy ekspertów. Podsumowaniem akcji będzie wystawa mająca charakter prezentacji zebranego materiału.
Projekt składa się zatem z trzech etapów: zbierania materiałów, multidyscyplinarnej analizy oraz prezentacji wyników w postaci wystawy oraz monografii. Rzetelny historyk sztuki

03 Cf. S.Turkle *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Nowy Jork 1995, s. 255-270.

04 Cf. G. Oppy, D. Dowe, *The Turing Test* [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, red. E. N. Zalta, Stanford 2011, http://plato.stanford.edu/archives/spr2011/entries/turing-test/, [dostęp 28.01.2016].

05 Informacje dotyczące aplikacji http://www.alexa.com/siteinfo/cleverbot.com, [dostęp 28.01.2016].

06 Materiały opisujące projekt *Live'Bot* publikowane na stronie http://violkakus.pl/livebot.html, [dostęp: 28.01.2016 r.].

07 Ibidem.

musi przyznać, że *Live'Bot* na każdym etapie może podlegać innej analizie. Niniejszy tekst jest częścią analizy etapu drugiego. Fakt ten okazuje się ważniejszy niż można by przypuszczać, ponieważ stawia autora w dość niezręcznej sytuacji. Pojawia się pytanie o to, co jest dziełem sztuki i jaki ma ono charakter? Czy możemy w ogóle pisać o dziele nie widząc wystawy – spreparowanego przez artystę medium, które ma swoje cele i założenia? Odpowiedź na to pytanie wiąże się z charakterem niniejszej monografii, w której wypowiedzieli się, m.in. specjaliści z zakresu psychologii, informatyki i antropologii. Rolą autora niniejszego tekstu jest zajęcie stanowiska jako historyk sztuki, który w działaniach artystki rozpoznaje dzieło sztuki nowych mediów o wyraźnie performatywnym charakterze. Warto zaznaczyć, że idea stworzenia zbioru tekstów o tak szerokiej specjalizacji jest rzadką praktyką w polskiej historii sztuki[08]. Dominujący w projekcie wątek eksperymentalny przyczyni się – jak sądzę – do stworzenia nowej jakości o charakterze kognitywnym. Jednak zanim przystąpię do ogólnych wniosków, postaram się zanalizować ów dzieło, które polega na prowadzeniu dialogu artystki z *inteligentną* aplikacją, znaną wszystkim pod nazwą *Cleverbot*. Problemem będącym osią analizy, jest wirtualne ciało, które występuje tutaj w dwóch wariantach. Pierwszy dotyczy cielesności artystki i bota. Drugi to zagadnienie medium, *fizyczności dzieła*, które do tej pory występuje głównie[09] jako surowy skrypt rozmowy[10]. Relacja pomiędzy uosobionym podmiotem a brakiem jej fizycznego ekwiwalentu była jednym z głównych kwestii poruszanych we wspomnianym wcześniej filmie. Uważny czytelnik prawdopodobnie odczuwać będzie niedosyt spowodowany brakiem analizy recepcji dzieła na wystawie. Już na tym etapie mogę zadeklarować, że ta faza eksperymentu również doczeka się osobnego opracowania.

Praca *Live'Bot* jest dziełem nowych mediów, zatem warto zacząć analizę od klasycznych kategorii wyróżnionych przez Lva Manovicha[11], takich jak: reprezentacja numeryczna, modularność, automatyzacja, wariacyjność i transkodowanie kulturowe. Sam autor pisze o nich bardziej jako o propozycji niż sztywnym zbiorze zasad. Jednakże cechy te wydają się użyteczne do tego, aby wniknąć w materię dzieła tak ulotnego i tak surowo udokumentowanego. Element reprezentacji numerycznej rozpoznajemy w projekcie na jego najbardziej prymarnym poziomie. Wszelkie wyświetlone dane składają się na cyfrowy język zapisu zera i jedynek. Modularność, określana także jako fraktalna struktura nowych mediów, w tym przypadku wiąże się nie tylko z językiem, w jakim została napisana aplikacja, ale również ze sposobem jej działania. Program składa się z funkcji i procedur, są one powtarzalne na tyle, aby dały się wykonywać w pierwszej kolejności

---

08 Problem transdyscyplinarności wydaje się całkowicie nieobecny w polskim środowisku historyków sztuki. Nieco inaczej wygląda sytuacja w krajach anglosaskich, w tym kontekście warto jest wspomnieć tekst Danielle Boutet, *Vision and Experience. The Contribution of Art to Transdisciplinary Knowledge*, „Transdisciplinary Journal of Engineering & Science" 2013, tom 4, s. 105-115, http://www.neurohistoriasztuki.umk.pl/o-specyficznej-wiedzy-jaka-jest-sztuka-i-transdyscyplinarnosci/, [dostęp 5.06.2016 r.]

09 Niniejszy tekst pomija udostępnione już przez artystkę mappingi dialogu oraz opinie psychologiczne. Oba te elementy staną się kluczową częścią publikacji oraz planowanej wystawy.

10 Vide *Dialog Live i Clev* (materiał badawczy), s. 020.

11 L. Manovich, *Język nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 92-118.

przez serwer, a następnie przeglądarkę. W przypadku *Cleverbota* reguła ta realizuje się prawdopodobnie również w zasadzie jego działania. Automatyzacja, jak pisał Manovich, ma za zadanie eliminację intencjonalności poprzez produkcję szeregu schematów i szablonów przyczyniających się do standaryzacji i przyspieszenia pewnych czynności. Doskonałym przykładem tego typu schematów są wszelkiego rodzaju algorytmy, służące przekształcaniu plików graficznych[12]. Szczególnym rodzajem tego typu algorytmu są tzw. agenci[13]: inteligentne programy przeszukujące zasoby Internetu. W przypadku *Live'Bota* mamy do czynienia z botem, którego zadaniem jest wyszukiwanie pasujących do siebie fraz. Treścią niniejszego artykułu nie jest zasada działania algorytmu *Cleverbota*, dlatego też ograniczę się do stwierdzenia,
iż wykorzystuje on mechanizm lustrzanego odbicia. Analizując wyświetlane przez siebie słowa i uzyskane odpowiedzi niejako *produkuje* kolejne komunikaty. Wariacyjność wiąże się z możliwością nieustannego przekształcania danego obiektu. Problem ten rozumieć można także w kategoriach bliskich Benjaminowskiej reprodukcji, bowiem rzadko zdarza się, aby kopia danego pliku była dokładnie taka sama jak pierwowzór. Ostatnią cechą jest transkodowanie kulturowe, które w uproszczeniu możemy rozumieć jako rozwarstwienie obiektu medium na warstwę komputerową (za którą stoi kod) i kulturową, pełną kontekstu i utylitarnych funkcji. Transkodowanie możemy rozumieć dosłownie jako tłumaczenie kultury na język maszyn. *Cleverbot* jest w tym przypadku zjawiskiem wyjątkowym, ponieważ jak lustro odbija kulturowe klisze i wzorce. Uwidacznia się to w sposób bezpośredni, gdy podczas rozmowy z artystką mówi:

Live: Co to jest śmierć?
Clev: Zespol.
Live: Zespół czego?
Clev: Nie.
Live: Co nie?
Clev: ReZigiusz.
Live: Nie rozumiem.
Clev: No ja tez.

Interesujące w przedstawionym fragmencie dialogu jest pojawienie się pseudonimu osoby uważanej przez niektórych za nastoletniego króla Internetu. Wątek zależności tego, co mówi *Cleverbot* od kontekstu kulturowego jest już treścią innego artykułu w niniejszym tomie[14]. Ta wstępna analiza jest w istocie opisem jednego z partnerów dialogu. *Cleverbot* jawi nam się jako podmiot nowych mediów, scyfryzowana maszyna mogąca wchodzić w interakcję z człowiekiem. Właśnie ta wzajemna wymiana informacji prowadzi nas do problemu znacznie trudniejszego – mianowicie zrozumienia, jaka rola jest człowieka występującego pod pseudonimem *Live*. Aby rozwiązać tę zagadkę,

[12] Efekty tego zjawiska możemy zaobserwować w różnego rodzaju modach na formatowanie fotografii obecnych w sieci, np. memy, zdjęcia profilowe lub aplikacje internetowe dające możliwość przekształcania/tworzenia grafik tylko w wąsko określonym zakresie.

[13] Programy uwalniane do internetu najczęściej pełnią wyraźnie określone funkcje, np. zbieranie danych osobowych, badania rynku itp.

[14] Vide s. 074.

musimy zwrócić się ku takim kategoriom, jak interaktywność i interfejs, od których będzie już tylko krok do wirtualnego ciała.

Wydaje się, że definiowanie interaktywności w dzisiejszych czasach nie ma większego sensu, gdyż jesteśmy w niej całkowicie zanurzeni. Andy Cameron pisze, że interaktywność jest to *zdolność do interwencji w znaczący sposób w wewnętrzną strukturę reprezentacji jako takiej. A zatem interaktywność w muzyce oznacza zdolność do zmiany dźwięku, w malarstwie do zmiany koloru albo znaku, interaktywność w filmie polega na zanurzeniu widza w scenie i możliwość zmiany sposobu rozwiązania akcji*[15]. Nieco szerzej pojęcie to rozumie D. de Kerckhove wychodząc z założenia, że *wiadomość wysyłaną przez medium należy traktować jako sposób kształtowania odbiorcy przez nakłanianie go do kontaktu z medium*[16]. Myśl ta łączy się ściśle z ugruntowanym poglądem badacza mówiącym o tym, że każdy kontakt zapośredniczony technologicznie jest spotkaniem dwóch żywych, a co ważniejsze – cielesnych ludzi. Nieco przewrotnie patrzy na to Macluhan, który pisał: *Jeśli medium jest wiadomością, to odbiorca jest treścią*[17]. Tych kilka cytatów wskazuje, jak trudna i skomplikowana jest kwestia interaktywności. Zastanówmy się zatem, jak ma się ona w kontekście *Live'Bota*? Na czym, kontynuując analogię Camerona, polega interaktywność w tego typu komunikacji? Jaki mamy wpływ na kierowanie akcją podczas rozmowy z *Cleverbotem*? W omawianym dialogu artystka często wydaje się nie panować nad dyskusją, co więcej – botowi kilka razy udaje się ją sprowokować. Ten szczególny rodzaj interaktywności wiąże się znów z mechanizmem lustra; rozmawiając z botem, potencjalnie ingerujemy we wszystkie rozmowy, jakie przeprowadza i przeprowadzi w wykorzystywanym przez nas języku. Tego rodzaju interakcja wpływa na oba podmioty bezpośrednio. Wniosek ten znajduje także literalne potwierdzenie w cytowanych tezach Kerkhova i Macluhana.

To, co najbardziej przybliża nas do zagadnienia wirtualnego ciała, to problem interfejsu, gdyż dotyczy on medium – tego, co pośredniczy między człowiekiem a bytem znajdującym się w elektronicznym *realis* sieci[18]. Jak do tej pory, nikomu nie udało się opracować spójnej definicji interfejsu. Główną przyczyną tego problemu jest bogactwo znaczeń i kontekstów, tego, co pośredniczy, dzieli i łączy ludzi z tak ważnym dziś, równoległym światem. W sposób najprostszy interfejs definiować można: *1. jako miejsce przecięcia elementów hardware i software, na którym spoczywa funkcja regulacji połączeń, umożliwiająca wymianę danych między nimi, 2. jako powierzchnię kontaktu człowieka z maszyną (powierzchnia użytkowa), sankcjonującą synergię ludzi i maszyn, 3. jako fizykalną i sensoryczną przestrzeń między użytkownikiem a maszyną, sprawiająca, że komu-*

---

[15] A. Cameron, A *Dissimulation – Illusion of Interactivity*, http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html, [dostęp: 28.01.2016]. Tłum. za P. Zawojski, *O sztuce interaktywnej*, „Opcje" 1992, nr 2, http://www.zawojski.com/2006/04/19/o-sztuce-interaktywnej/, [dostęp: 28.01.2016].

[16] D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, Warszawa 2001, s. 36.

[17] Ibidem. Kerckhove powołuje się na Macluhana, nie przywołując źródła.

[18] Cf. M. Ostrowicki, *Inteligentne byty w elektronicznym realis. Spotkanie*, „Przegląd Kulturoznawczy" 2007, nr 3. http://www.ostrowicki.art.pl/Inteligentne_byty_w_elektronicznym_realis.pdf, [dostęp: 28.01.2016].

nikacja face-to-face zostaje zastąpiona komunikacją inter-face[19]. Wszystkie wymienione znaczenia wiążą się w sposób bezpośredni z trójwymiarową fizycznością sprzętu i miejsca. W przypadku projektu *Live'Bot* nie posiadamy szczegółowych informacji na temat *fizycznego* interfejsu, z jakiego korzystała artystka, nie wiemy także gdzie odbywał się performance[20]. Jak już wielokrotnie wspominałem, dysponujemy surowym skryptem rozmowy. Problem *miejsca*, w którym znajdował się *Cleverbot* w czasie rozmowy to kwestia wymagająca pogłębionej analizy, dotyczącej tego, czym jest wirtualne *realis* sieci[21]. Rozmówcy w taki sposób dyskutują o miejscu, w którym się znajdują:

Live: (...) Jeszcze powiedz mi gdzie mieszkasz?
Clev: No mowie.
Live: Tzn?
Clev: Co?
Live: Gdzie jest Twój dom?
Clev: A co cię to?
Live: Nie masz domu?
Clev: Mam dom.
Live: W Polsce, czy może na innym kontynencie?
Clev: Nie, jestem na marsie.
Live: O, ja też jestem z Marsa :).
[...] Live: O której - rano.
Clev: O której I gdzie chcemy.
Live: Gdzie to pojęcie względne.
Clev: Na Ziemi.
Live: A ok :) [...]
Clev: A gdzie mieszkasz?
Live: W Bydgoszczy.

Zatem spróbujmy posłużyć się innymi kategoriami opisującymi interfejs. M. Ostrowicki proponuje rozumienie interfejsu jako granicy, jako źródła jedności człowieka, źródła wspólnoty, jako medium ukierunkowującego intencjonalność oraz jako rudymentu hybrydyzacji[22]. Ostrowicki omawia możliwości, jakie daje interfejs; spośród wymienionych, najciekawsze w kontekście *Live'Bota* wydaje się traktowanie interfejsu jako *miejsca* realizacji potrzeb ludzkich. Twierdzi on, że *interfejs może stać się laboratorium osobowości, źródłem dostrzeżenia możliwości i ograniczeń*[23]. Uważa zarazem, że możliwa jest sytuacja *ukonstytuowania się własnej postawy wobec dwóch rzeczywistości oraz autokreacji*[24]. Immersyjny charakter obcowania z tym, co po drugiej stronie interfejsu może prowa-

[19] A. Gwóźdź, *Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora. Wim Wneders*, Kraków 2004, s. 67.

[20] Skrypt wskazuje na to, że miejsce dialogu nie było stałe. Artystka w jednym przypadku pisze, że je śniadanie (prawdopodobnie w domu), żeby za chwilę znaleźć się w pociągu.

[21] Cf. M. Górska-Olesińska, *Trwałe konwersacje. Wirtualna realis sieci jako rzeczywistość w konwersacji* [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Kraków 2004, s. 455-474.

[22] M. Ostrowicki, *Pomiędzy światami* [w:] *Interfejsy sztuki*, red. A. Porczak, Kraków 2008, s. 107-114.

[23] Ibidem, s. 110.

[24] Ibidem.

dzić do *głębokiego, prawdziwego doświadczenia elektronicznej rzeczywistości*[25]. Właśnie z taką sytuacją mamy do czynienia w przypadku *Cleverbota*, gdyż rozmowa z nim pozwala doświadczyć stanu ludzkiej kondycji dzięki opisywanemu już mechanizmowi lustra.

Dotychczasowe poszukiwania zdefiniowały projekt *Live'Bot* jako performatywny akt posiadający cechy nowych mediów. Jego immanentnym atrybutem jest interaktywność i ulotność. Interesującym problemem jest wskazanie ciała – materii projektu, którym z jednej strony jest skrypt zapisu a z drugiej wyrażona w nim intencjonalność. Do tego włączyć należy problemy cielesności, rozumianej dosłownie, o której wspomina zarówno *Live*, jak i *Clev*. Mając to na względzie odnieśmy się teraz bezpośrednio do kwestii wirtualnego ciała, które to pojęcie znów nie ma jednej, jasnej definicji. Główną kategorią służącą analizie będzie *lustrzane odbicie*, gdyż jest najlepszą metaforą działania aplikacji. Belting, choć nieco w innym kontekście[26], interesował się problemem ciała i lustra, pisząc: *elektroniczne lustra przedstawiają nas takimi, jakimi chcielibyśmy być, jakimi jednak nie jesteśmy. Ukazują nam sztuczne ciała, które nie mogą umrzeć i realizują tym samym nasze utopie in effigie*[27]. Posługując się tą metaforą, spróbujmy zidentyfikować poszczególnych uczestników *spoglądania w lustro*. Po chwili analizy dojdziemy do wniosku, że tylko nazwa rozmówcy *Live*/*Clev* informuje nas o tym, kto w kim się przegląda. Przyjrzyjmy się zatem poszczególnym postaciom – temu, jak i co mówią o ciele. Zacznijmy od *Live*, który opisuje siebie w następujący sposób:

(....) Mam na imię Viola
(...) Jestem Polką – kobietą:)
(...) Masakra odechciewa mi się - jesteś jak zły wilk, a ja naiwny czerwony kapturek idący z koszyczkiem pełnym smakołyków do chorej babci...
(...) Clive to Ty, ja jestem Live i tak już pozostanie.
(...) Mam pamięć, wiem co to przeszłość i mam określoną tożsamość, niezmienną.
(...) Dziś wstałam pełna dylematów życiowych hm tak naszło mnie wiele wątpliwości.
(...) Wiara coś wielkiego - ja nazywam to energią.
(...) Moje serce bije.
(...) 17 lat chciałabym mieć :)
(...) Wehikuł czasu to nie penis.
(...) Zmęczona jestem, roboty końca nie widać.
(...) Dobrze, w zasadzie mam wiele cech męskich, więc ewentualnie mogę się zgodzić.
(...) (Clev: Spoko Jaki masz kolor włosow?) Ciemny. [...] Raczej długie.
(...) Mam dziś imieniny.
(...) Wiesz, że żyjemy razem w rzeczywistości wirtualnej?
(...) Nie lubie gier.
(...) Czyli ja jestem Twoją świadomością i Twoim lustrem?
(...) Twój świat trochę jest mi obcy.
(...) Mówiłam, że jestem z Marsa :).
(...) Jestem dziewczyna.
(...) Wiadomości oglądam.

[25] Ibidem.

[26] Swoje rozważania Belting odnosi do takich dzieł, jak: R. Frank *Wnętrze* (ok. 1800), *Autoportret Picassa w lustrze* (Royan 1940).

[27] H. Belting, *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, Kraków 2007, s. 32.

(...) (Clev: Gdzie mieszkasz?) W Bydgoszczy.
(...) Bo jestem dziewczyną.
(...) Piszę z Tobą, a zaraz muszę wstać, o 10.00 mam spotkanie.

Live jawi nam się jako kobieta, aktywna uczestniczka performance, stawiająca pytania i dająca odpowiedzi. Natomiast mało prawdopodobne wydaje się jednoznaczne przesądzenie o tym, czy mamy do czynienia z człowiekiem. Tezę tę zdaje się potwierdzać seria cytatów z *Clev*:

(...) (Live: Jak masz na imię?) Marian.
(...) Jestem dziewczyna która nazywa się gabrysia.
(...) Jestem w ciąży.
(...) Oddycham.
(...) Jestem piękną I bestią.
(...) Nie ma kolorowe włosy oszuście!!!
(...) No ja jestem człowiekiem kumasz baze.
(...) Tak ale urodziłem sie w niemczech.
(...) Mam na imie maks I mam 15 lat.
(...) Ja jestem chlopakiem.
(...) Jestem dziewczyną I o tym wiem :).
(...) Możesz mnie nawet polizać ;).
(...) Ja mam 8 lat nie 18.
(...) Jestem kosmitą.
(...) Nie jestem robotem
(...) I mam uczuća.
(...) Tak już ci wysłałam ci moje fotki nago.
(...) (Live: Jestem Polką.) A ja polakiem.
(...) Wierzę w boga I trochę w buddyzm.
(...) Ja jestem ładną dziewczyną , mam zielone oczy I żółte włosy.
(...) Nie pamietam dostalem pigulke gwaltu.

Wypowiedzi *Clev* również wskazują na to, że jest człowiekiem, tyle tylko, że o trudnej do ustalenia płci. *Clev* raczej odpowiada na pytania niż je zadaje. Wyraźny jest brak zdecydowania w kwestii własnej cielesności i tożsamości. Belting, wprowadzając metaforę lustra, miał na myśli głównie reprezentację naszej wizualności, która jawi się *w obrazie* jako nieśmiertelna i inna niż to, co jest nam dostępne na co dzień. Analiza wypowiedzi obu bohaterów aktu twórczego jest nieco bardziej wymagająca niż reprodukcja. Oto mamy do czynienia z *Live*, dla której bot jest specyficznego rodzaju lustrem, będąc także jednocześnie algorytmicznym pośrednikiem z wszelkimi innymi użytkownikami. Z kolei dla *Clev* jego rozmówca staje się zbiorem mniej lub bardziej adekwatnych pytań i odpowiedzi. Sytuację tę dobrze ilustruje metafora mówiąca o tym, że *autor i odbiorca dzieła są skonfrontowani ze sobą w sposób przypominający w pewnym stopniu okazanie z użyciem weneckiego lustra, za którym skrywa się każda ze stron. Każdy z podmiotów obserwuje, może w jakiś (zazwyczaj ograniczony) sposób wpływać na pozostałe, ale zachowuje wyraźnie swoją odrębność*[28]. Osobnym problemem jest nieśmiertelność, którą uzyskujemy w skutek uwiecznienia danego momentu naszego życia. W przypadku projektu *Live'Bot*

[28] M. Front, *Sztuka interfejsów. Czy interfejsy zyskały autonomię?* [w:] *Interfejsy sztuki*, red. A. Porczak, Kraków 2008, s. 58.

kwestię tę powinien rozwikłać informatyk, gdyż nasza utopia realizuje się poprzez bazę danych, wydruk, bądź zapisany pod postacią logów plik. Tym, co szczególnie odróżnia *Cleverbota* od *Live* to pamięć, a raczej jej ciągłość, ponieważ bot nie posiada, tak ważnej dla każdego człowieka, ciągłości wspomnień. Jednakże treści rozmowy z *Cleverbotem* są zapisywane w bazie danych pod jakąś określoną postacią.

Aby podsumować dotychczasowe rozważania i wyciągnąć wnioski, spróbuję choć trochę zbliżyć się do definicji wirtualnego ciała w kontekście projektu *Live'Bot*. Już na podstawie powyższych stwierdzeń wnioskować możemy, jak niejednoznaczne jest to pojęcie. We wczesnej fazie dyskusji o sztuce nowych mediów R. Kluszczyński pisał, że *sztuka wirtualnego ciała kieruje nas ku przyszłości, mówi o teraźniejszości i fizyczności*[29]. Słowa te odnosił do dzieł, które *nastąpiły* po klasycznie rozumianym body arcie takich artystów, jak Orlan, Lynn Hershman, Stelarca oraz grupy: Andrew Kind, Jane Prophet, Julian Saunderson, Gordon Selley, Tony Taylor-Moran. Kluszczyński pisze o technologii jako przedłużeniu człowieka. Roztacza wizję świata postbiologicznego, w którym technologia determinuje ludzką cielesność i świadomość. Ukazuje on dynamikę dwóch sprzecznych i równoległych procesów, w którym pierwszym jest zainteresowanie fizycznością jako biologiczną cielesnością. Drugi proces to równie silne zainteresowanie możliwościami wizualizowania, przetwarzania i kreowania technologicznie ulepszonego ciała. Wskazuje na problem ciała wyzwolonego, uwikłanego w fizyczność. Tym samym zwraca uwagę na paradoks i napięcie pomiędzy walką w obronie wirtualnego ciała a fizyczną cielesnością. Dwadzieścia lat po tych rozważaniach status ciała nie uległ drastycznym zmianom, istotna różnica leży natomiast w interfejsie. W przypadku omawianej pracy występuje on w postaci niemal filozoficznej[30], w oderwaniu od panującego przez wiele lat w refleksji nad nowymi mediami dogmatu przedłużenia zmysłów. Interaktywny, a co za tym idzie – – performatywny dialog artystki z maszyną dowodzi, że nie potrzebujemy już wyszukanego sprzętu, aby móc mówić o ciele. Okazuje się, że bycie cyborgiem – udoskonalonym człowiekiem było tylko *etapem w drodze do wirtualizacji*[31]. Swoiste odcieleśnienie ciała jest jedną z wyraźniejszych wartości projektu *Live'Bot*. Jego pozorna skromność i surowość wskazuje, jak myląca potrafi być *era wirtualności,* która zdaniem niektórych jest jednym z głównych wyznaczników cywilizacji chrześcijańskiej[32]. Usankcjonowany wiekami rozwoju podział na to, co duchowe i cielesne, wydaje się nie wytrzymywać konfrontacji ze współczesnością. Zatem należy zadać pytanie, czy ciało znalazło bezpiecznie schronienie[33], o któ-

---

[29] R. Kluszczyński, *Sztuka wirtualnego ciała*, „Rocznik Rzeźba Polska" 1997, t. VI, s. 47.

[30] Antoni Porczak wskazuje na przynajmniej trzy sposoby rozumienia interfejsu: *1. Interfejs techniczny jako narzędzie, będzie to: klawiatura, myszka, ekran monitora, pilot telewizora. 2. Interfejs jako: software, ramówka telewizyjna, tłumacz, dekoder. 3. Interfejs w ujęciu filozoficznym, estetycznym czy epistemologicznym.* A. Porczak, *Jak kontaktujemy się ze sztuką?* [w:] *Interfejsy sztuki*, red. A. Porczak, Kraków 2008, s. 118.

[31] M. Szwed-Kasperek, *Postbiologiczne technociała. Od ciała cyborga do ciała wirtualnego*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Kraków 2004, s. 432.

[32] Ibidem, s. 435.

[33] R. Kluszczyński, op. cit., s. 48.

rym tak pisał Foucoult: *Utopia jest miejscem poza wszelkimi miejscami, ale jest miejscem, w którym będę miał ciało bez ciała, ciało, które będzie piękne, przezroczyste, jasne, świecące, szybkie, potężne w swojej sile, nieskończone w swoim trwaniu. Uwolnione, niewidzialne, bezpieczne – wciąż przekształcane*[34]. Podążając za tą definicją, wspomnieć możemy rozumienie interfejsu jako źródła jedności człowieka. Jednak czy istotnie na naszych oczach realizuje się wyczekiwana przez Foucoulta utopia? Przyglądając się dyskusji człowieka i maszyny, wyraźnie widać, że pomimo tego, iż ciało utraciło swoją medialność, to jako element tożsamości i identyfikacji wciąż nie jest bezpieczne. *Clev* nieustanie powraca do kwestii swojej cielesności, płci, seksualności. Możemy założyć, że jako lustro prezentuje on stanowisko swoich użytkowników. *Clev* nie jest narzędziem socjologicznym, w niniejszym tekście nie poddaje się weryfikacji mechanizmu jego działania. Pamiętając o tym, uznajmy w nieco humanistycznym duchu, iż sama wirtualizacja, odcieleśnienie ciała nie wystarczy, aby uzyskać jedność. Znacząca w tym kontekście jest historia postaci, dzięki której *Cleverbot* zaistniał w dwojaki sposób. Gdyby nie pionierskie badania A. Turniga[35], era komputerów mogłaby zacząć się dużo później, co więcej – gdyby nie test jego nazwiska, *Cleverbot* nigdy nie zdobyłby tak olbrzymiej bazy danych, w związku z czym nie byłby sobą (sic!). Turing padł ofiarą niebezpieczeństw związanych z ciałem i tożsamością[36]. Mamy tutaj do czynienia z paradoksalną sytuacją, w której człowiek tworzy ideę realizującą się po wielu latach, a ta dowodzi, że cielesna tożsamość wciąż jest problemem.

Aby podsumować analizę projektu *Live'Bot*, zacznijmy od rozliczenia dzieła z celów, jakie stawiała mu artystka. Pośród nich znalazła się potrzeba odpowiedzi na poniższe pytania: *czym jest byt ludzki i co go definiuje? Czym jest pamięć i jego struktura? Czym są zmysły dla powstałych tożsamości, a czym logiczne myślenie? Czego obawia się Cleverbot i jak to określa? Czym jest tożsamość robota, kto nim jest, a kto nie?* Już na drugim etapie projektu artystyczno-badawczego możemy znaleźć nie tyle odpowiedzi na poszczególne pytania, co treści wymagające analizy. W niniejszym tekście poruszone zostały takie problemy, jak tożsamość, cielesność, pamięć, struktura i intencjonalność. W przypadku kwestii tak zasadniczych autor nie spodziewał się jednoznacznych rozstrzygnięć. Mimo to metafora lustra oraz jej odniesienie do kondycji współczesnego człowieka dowiodły, że projekt *Live'Bot* jest fascynującym, pełnym istotnych kwestii dziełem sztuki nowych mediów. Wyraźna stała się także potrzeba ponownego zdefiniowania pojęcia wirtualnego ciała, które w tak ulotnym projekcie trudne jest do uchwycenia. Ponadto warto zaznaczyć, że tego typu inicjatywy są stosunkowo rzadkie w polskim środowisku artystycznym.

[34] M. Foucault, *Utopian Body* [w:] *Sensorium. Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, red. C. A. Jones, London 2006, s 299. Tłum. za S. Myoo, *Tożsamość elektroniczna w środowisku cyfrowym,* „Kwartalnik Filmowy" 2008, nr 62-63, s. 147.

[35] V. A. M. Turing, *Maszyny liczące a inteligencja* [w:] *Maszyny matematyczne i myślenie*, red. E. Feigenbaum i J. Feldman, Warszawa 1972, http://stac.calculemus.org/pdf/at-mlai.pdf, [dostęp 28.01.2016 r.]

[36] Znane są tragiczne okoliczności śmierci Turinga, który wskutek wyroku za nieobyczajne zachowanie (homoseksualizm) skazany został na roczną kurację hormonalną. Po dobyciu kuracji znaleziono go martwego w swoim domu, policja uznała, ze było to samobójstwo.

Interaktywny performance zdaje się także realizować cele, jakie przed sztuką interaktywną stawia, cytowany już wcześniej, Kerckhove, tj. *(...) uaktualnianie wrażliwości i psychologi danej kultury, (...) rewizja rozumienia rzeczywistości poprzez łagodzenie konsekwencji innowacji technologicznych, (...) określanie neurokulturowej funkcji sztuki*[37]. Dodatkowym pozytywnym elementem jest idea prowadzenia transdycyplinarnych badań dostosowanych do specyfiki określonego problemu badawczego. W obliczu kolejnych zwrotów i rewolucji naukowych, tego typu praktyka wydaje się koniecznością – choć wielu badaczy sztuki może to dziś kwestionować. Postępująca kognitywizacja kolejnych dyscyplin humanistycznych jest faktem – również ten projekt jest tego jasnym dowodem. Wydaje się, że jeśli ktoś zechce stworzyć całościową analizę *Live'Bota*, będzie musiał odnieść się nie tylko do wszystkich trzech etapów realizacji projektu, ale także wykorzystać wiedzę z zakresu informatyki, psychologii, socjologii i historii sztuki. Zadanie to nie jest łatwe, mimo to ufam, iż transdyscyplinarne zespoły badawcze i ich multikompetencyjność są przyszłością analiz i interpretacji najnowszych dzieł sztuki.

[37] D. de Kerckhove, op. cit., s. 47.

Streszczenie

Tekst *Live'Bot – wirtualne ciało w elektronicznym lustrze* jest analizą projektu w jego fazie tworzenia. Omawianym dziełem jest skrypt rozmowy prowadzonej pomiędzy artystką (*Live*) i aplikacją *Cleverbot* (*Clev*). Autor przygląda się dziełu z perspektywy historyka sztuki, wykorzystując metaforę lustra w kontekście badań prowadzonych przez H. Beltinga, L. Manovicha, D. de Kerkhova, M. Ostrowickiego. Interpretacja jest odniesieniem do kondycji współczesnego człowieka, zanurzonego w wirtualności i często uzależnionego od komunikacji postbiologicznej.

Spis Literatury

1. H. Belting, *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*, Kraków 2007.
2. A. Cameron, *A Dissimulation – Illusion of Interactivity*, http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html, [dostęp: 28.01.2016].
3. D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, Warszawa 2001.
4. M. Foucault, *Utopian Body* [w:] *Sensorium. Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, red. C. A. Jones, London 2006.
5. M. Front, *Sztuka interfejsów. Czy interfejsy zyskały autonomię?* [w:] *Interfejsy sztuki*, red. A. Porczak, Kraków 2008.
6. M. Górska-Olesińska, *Trwałe konwersacje. Wirtualna realis sieci jako rzeczywistość w konwersacji* [w:] *Estetyka wirtualności,* red. M. Ostrowicki, Kraków 2004, s. 455-474.
7. A. Gwóźdź, *Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora. Wim Wneders*, Kraków 2004.
8. R. Kluszczyński, *Sztuka wirtualnego ciała*, „Rocznik Rzeźba Polska" 1997, t. VI, s. 47.
9. L. Manovich, *Język nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
10. S. Myoo, wł. M. Ostrowicki, *Tożsamość elektroniczna w środowisku cyfrowym*, „Kwartalnik Filmowy" 2008, nr 62-63, s. 147.
11. G. Oppy, D. Dowe, *The Turing Test* [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* red. E. N. Zalta, Stanford 2011, http://plato.stanford.edu/archives/spr2011/entries/turing-test/, [dostęp 28.01.2016].
12. M. Ostrowicki, *Inteligentne byty w elektronicznym realis. Spotkanie*, „Przegląd Kulturoznawczy" 2007, nr 3. http://www.ostrowicki.art.pl/Inteligentne_byty_w_elektronicznym_realis.pdf, [dostęp: 28.01.2016].
13. M. Ostrowicki, *Pomiędzy światami* [w:] *Interfejsy sztuki,* red. A. Porczak, Kraków 2008, s 107-114.
14. A. Porczak, *Jak kontaktujemy się ze sztuką?* [w:] *Interfejsy sztuki,* red. A. Porczak, Kraków 2008.
15. M. Szwed-Kasperek, *Postbiologiczne technociała: od ciała cyborga do ciała wirtualnego*, [w:] *Estetyka wirtualności* red. M. Ostrowicki, Kraków 2004.
16. V. A. M. Turing, *Maszyny liczące a inteligencja* [w:] *Maszyny matematyczne i myślenie*, red. E. Feigenbaum i J. Feldman, Warszawa 1972, http://stac.calculemus.org/pdf/at-mlai.pdf, [dostęp 28.01.2016 r.]
17. S. Turkle, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Nowy Jork 1995, s. 255-270.
18. P. Zawojski, *O sztuce interaktywnej*, „Opcje" 1992, nr 2, http://www.zawojski.com/2006/04/19/o-sztuce-interaktywnej/, [dostęp: 28.01.2016].

< meta name="keywords"
content="**ciało, wirtualizacja, Live'Bot, cleverbot, Turing, wirtualne ciało, komunikacja post-biologiczna**" >

Ewa Miszczuk

Kwartalnik „Rita Baum", Fundacja Instytut Rzeźby Społecznej

Clev – maszyna komunikująca się

Cleverbot został opracowany przez Rollo Carpentera jako maszyna komunikująca się, a dzięki zastosowanym technologiom jej sposób wymiany informacji z odbiorcą jest zbliżony do tego, jakim posługują się ludzie. Czy pozytywnie *zaliczony* test Turinga, gdzie 59,3% z 1334. testowanych osób uznało maszynę za człowieka (w porównaniu do 63,3% ludzi) jest dowodem na to, że maszyna *myśli,* czy na to, że sprawnie komunikuje się? Czy zdolność do komunikowania się oznacza jednocześnie zdolność myślenia, posiadanie osobowości, samoświadomości? Niekoniecznie, chociaż rozstrzyganie tego należałoby pozostawić specjalistom innych dziedzin. Na gruncie nauk społecznych możemy zastanawiać się, czy w akcie komunikacji z udziałem programu komputerowego mamy do czynienia z racjonalnością, choćby zbliżoną do ludzkiej.

Czy Cleverbot jest racjonalny?

Czy maszyna jest i czy może być podmiotem racjonalnym, czy potrafi działać racjonalnie? W rozmowie *Clev* (maszyny) z *Live* (artystką) pojawiły się takie zaskakujące dialogi, w których *Cleverbot* komunikuje swoją samoświadomość:

Live: Viola.
Clev: Aha.
Live: A Ty.
Clev: Nie powiem.
Live: Dlaczego.
Clev: A dlaczego mam mówić komputerowi ile mam lat?
Live: Pytam o imię.
Clev: Bo jestes maszyną.
Live: Ludzką maszyną jestem :).
Clev: Może cię to zdziwi ale ja tez jestem człowiekiem[01].

Jak pisał Florian Znaniecki, *czynność ludzka* (human action), a nawet sama *czynność* (action) to termin, który dotyczy wyłącznie *poczynań świadomych, tj. takich, w których trakcie czynnik X, który działa (kimkolwiek jest), doświadcza faktów objętych swą działalnością oraz jest świadomy zmian, jakie wywołuje*[02]. Stąd też ludzkie czynności, działania czy akty komunikacyjne, które nas tu interesują, muszą być aktami świadomymi, co odróżnia je od faktów przyrodniczych.

[01] Fragment rozmowy człowieka (artystki – *Live*) z maszyną (program komputerowy – *Clev*) – pisownia oryginalna.

[02] F. Znaniecki, *Nauki o kulturze*, Warszawa 1992, s. 187.

W ujęciu subiektywno-racjonalnym działania (również aktywność komunikacyjna) i ich wytwory rozpatrywane są jako podejmowane przez *świadome podmioty*, natomiast w funkcjonalnym jako podejmowane przez *przedmiotowych wykonawców*. Przykładem pierwszego z ujęć podmiotowych jest Weberowska koncepcja typowo-idealna, w której przyjmuje się dwa założenia: 1) o tym, że podmioty poprzez działania realizują określone wartości, a w terminologii przyjętej przez autorów społeczno-regulacyjnej koncepcji kultury wskazuje się na *system przekonań normatywnych ustalający wartości do realizowania*, 2) założenie, iż podmioty działające posiadają wiedzę na temat koniecznych lub/i wystarczających sposobów realizacji tychże wartości, co w społeczno-regulacyjnej koncepcji kultury oznacza, że istnieje *system przekonań dyrektywalnych (selekcjonujących działania służące owej realizacji)*[03]. *Założenie o racjonalności* wiąże wartości (cele) i wiedzę o sposobach ich realizacji, gdyż podmiot racjonalny podejmuje działanie ukierunkowane na realizację wyznaczonych celów-wartości, czyli pożądanych stanów rzeczy[04]. Podobnie w ujęciu ekonomicznym *działaniu człowieka przypisuje się cechę racjonalności, tzn. że jest ono uznawane za racjonalne wtedy, gdy podmiot do realizacji preferowanego celu wybiera − w oparciu o swą wiedzę – najbardziej efektywne środki*[05].

Komunikowanie się jest aktywnością typowo ludzką: *Najogólniej można zdefiniować komunikowanie jako nawiązywanie łączności między ludźmi za pomocą postrzegalnych zmysłowo środków*[06]. W najbardziej ogólnym akcie komunikowania (nadawca – przekaz – odbiorca[07]) pomiędzy dwoma racjonalnymi podmiotami − nadawca transmitując, werbalizując swoje myśli, wiedzę, informacje w celu jak najbardziej efektywnego przekazania komunikatu, dobiera odpowiedni zasób słów, określeń, różnych środków. W komunikacji bezpośredniej ważne znaczenie ma również coś, co określa się jako *mowę ciała* – mimika rozmówców, gesty, ich postawa ciała.

Oczywiście dokonując tego wyboru środków, nadawca bazuje na swoich własnych zasobach, co ogólnie można nazwać kapitałem komunikacyjnym. Bierze pod uwagę również wiedzę i kompetencję odbiorcy. Każdy biorący udział w akcie komunikowania się posiada bowiem swój własny zasób słownictwa, środków wyrazu, doświadczeń, co pozwala na odpowiednie zastosowanie argumentów, przykładów. Zasób ten jest wynikiem społecznego doświadczenia, funkcjonowania w danych zbiorowościach, jak środowisko pochodzenia, grupa zawodowa, a także zależy odpoziomu i zakresu wykształcenia, od szeroko rozumianego kapitału kulturowego. To tylko przykładowe czynniki wpływa-

03 Cf. J. Kmita, *Uwarunkowanie subiektywno-racjonalne a uwarunkowanie funkcjonalne*, [w:] G. Banaszak, J. Kmita, *Społeczno--regulacyjna koncepcja kultury*, Warszawa 1994, s. 22-23 i nast.; Vide M. Weber, *Etyka protestancka a duch kapitalizmu, Wydawnictwo* „Test", Lublin 1994.

04 J. Kmita, *Sens i konwencja* [w:] J. Kmita red., *Wartość, dzieło, sens. Szkice z filozofii kultury artystycznej*, Warszawa 1975, s. 23-25.

05 K. Szarzec, *Koncepcje racjonalności działania gospodarczego w teorii ekonomii*, „Ruch prawniczy, ekonomiczny i socjologiczny", 2002, zeszyt 3, s. 155.

06 M. Golka, *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*, Warszawa 2008, s.4.

07 Cf. Model transmisji i jego warianty: T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Kraków 1999, s. 54.

jące na to, jak komunikują się ludzie. Z pewnością zasoby te zwiększają się wraz z możliwością kontaktowania się z osobami z różnych środowisk, grup, a także z różnych kręgów kulturowych, posługujących się różnymi językami (etnicznymi, profesjonalnymi, środowiskowymi).

Clev, biorący udział w komunikacji z *Live* (w którego wcieliła się artystka, będąca z pewnością podmiotem racjonalnym), w pewnym sensie również posiada takie zasoby. Baza danych komunikującej się maszyny powstała i nadal jest tworzona tylko i wyłącznie dzięki aktom komunikacji z ludźmi, jej pochodzenie jest zatem społeczne i może kojarzyć się z naturalnym uczeniem się języka etnicznego. To zaprogramowane (również przez człowieka) samoouczenie się w pewnym stopniu naśladuje zdobywanie kompetencji komunikacyjnych przez dziecko, czy też osobę nabywającą umiejętności posługiwania się językiem obcym. Jest jednak znacząca różnica. W tym samouczeniu się maszyny nie ma typowego wzorca społecznego zdobywania doświadczeń komunikacyjnych, bo każdy, kto ma dostęp do programu, może z nim nawiązać konwersację, ubogacając tym samym bazę i kompetencje językowe *Cleverbota*. Jest to zatem dobór przypadkowy, a jednocześnie bardzo zróżnicowany, jeśli chodzi o tych, którzy uczą maszynę języka (czy języków). Trudno sobie wyobrazić, by człowiek mógł nauczyć się języka naturalnego, czerpiąc informację jednocześnie z wielu różnorodnych źródeł, od osób pochodzących z rozmaitych grup, do których sam nie należy i z którymi nie ma stosunkowo trwałych relacji społecznych. Być może jest to siła *Clev* i jego przewaga, bo może poszerzać swoją bazę bez ograniczeń społeczno-kulturowych, jednak trudno mi w tym dostrzec racjonalny dobór środków przez maszynę. Dochodzi tu do mechanicznego odtwarzania tych wzorców, które przekazali mu ludzie wchodzący z nią w akty komunikacji.

Z jednej strony można powiedzieć, że od *Clev* uzyskamy więcej informacji na temat jego wcześniejszych dyskutantów niż o nim samym, o pewnej zbiorowości ludzi rozmawiających z tą maszyną. Z drugiej – różnorodność jego zasobów tworzy nową jakość, która daje przewagę maszynie w konwersacjach z człowiekiem. Pytanie zatem, czy racjonalność w komunikowaniu się ma miejsce tylko wtedy, gdy ten dobór środków komunikacyjnych jest w pełni świadomy i podejmowany samodzielnie? *Clev* nie ma takich możliwości, ale ludzie też wiele środków komunikacyjnych stosują mało świadomie lub w ogóle nie zastanawiając się nad tym, w jaki sposób komunikują. Co więcej, im lepiej znamy dany język, tym mniejszy jest udział naszej świadomości, nie zastanawiamy się wówczas nad odpowiednią formą gramatyczną rzeczownika lub czasownika, wymową danego słowa czy też nad składnią zdania. Czy to jednak zbliża, czy oddala komunikującą się maszynę od podmiotu racjonalnego?

Druga różnica w uczeniu się *Cleverbota* w stosunku do ludzi polega na tym, że zdobywa on i poszerza swoją bazę komunikacyjną wyłącznie w komunikacji pośredniej, jeśli przyjmiemy, że zapośredniczona jest przez narzędzie – Internet. To również można podważyć, stwierdzając, że odbiorca-człowiek wchodzi w bezpośrednią relację z maszyną. Trudno zresztą mówić o tym, by doszło do relacji *face-to-face* (twarzą w twarz), skoro maszyna twarzy nie ma. Wchodzimy z nią wyłącznie w relacje niewerbalne, za pomocą komu-

nikatów pisemnych. Jest to również kontakt pozbawiony innych środków wyrazu, w które uposażeni są ludzie, czyli we wspomnianą już mowę ciała. Maszyna, ta konkretna maszyna, ciała nie ma i również takiej możliwości jest pozbawiona. Oczywiście może potencjalnie stosować coś, co w silnie stechnicyzowanych relacjach międzyludzkich do pewnego stopnia naśladuje, symbolizuje mowę ciała – czyli wszelkie emotikony, ruchome obrazki i *buźki*, które wspomogą maszynę w przekazaniu emocji. Jednakże te środki będą odnosiły się wyłącznie do mowy ciała odbiorcy i do jego emocji, bo maszyna przecież nie może się uśmiechnąć, wzruszyć ramionami czy machnąć ręką. *Clev*, rozmówca *Live*, nie nauczył się też innej ważnej rzeczy – intonacji, stosowania siły głosu i innych elementów mowy.

Cleverbot zdobył zatem część kompetencji, które są niezbędne do komunikacji pisemnej. Z drugiej strony posiada wzorce komunikowania się charakterystyczne dla wielu różnych grup, środowisk, z których pochodzili jego rozmówcy. Czy daje mu to przewagę, czy przeciwnie? Aktualnie coraz większe znaczenie mają właśnie takie sposoby komunikowania się między ludźmi – pośrednie, niewerbalne. *Cleverbot* może okazać się prototypem ludzkiego komunikowania się w przyszłości.

Kim są rozmówcy Cleverbota?

Do jakich ludzi miał dostęp *Clev* komunikujący się z *Live*, z kim budował swoją bazę kompetencji z języka polskiego? Według sondażu Centrum Badania Opinii Społecznej z czerwca 2015 roku, większość (64,0%) dorosłych Polaków korzysta regularnie (co najmniej raz w tygodniu) z Internetu. Od 2002 roku liczba internautów powyżej 18. roku życia wzrosła niemal czterokrotnie z poziomu 17,0%[08]. To bardzo znacząca zmiana, która ogromnie wpłynęła na nasz codzienny sposób komunikowania się. Nie dotyczyła jednak wszystkich. Jak czytamy w raporcie, *najistotniejszym kryterium wykluczenia cyfrowego jest wiek*. Korzystanie z Internetu dotyczy niemal wszystkich osób w wieku 18-24. lat (97,0%) i tylko 15,0% osób od 65. roku życia[09]. Na poziom kompetencji cyfrowych ma również istotny wpływ poziom wykształcenia – im jest ono wyższe, tym częściej badani deklarowali regularne korzystanie z *sieci*: 94,0% osób z dyplomem wyższych uczelni i tylko 18,0% z ukończoną szkołą podstawową. Co ważne, najistotniejszym czynnikiem jest jednak wiek, a nie poziom wykształcenia, gdyż *odgrywa ono pewną rolę wyłącznie w przypadku starszych badanych, natomiast w przypadku młodszych nie ma większego znaczenia, ponieważ niemal wszyscy są online*[10].

---

[08] M. Feliksiak, *Intrenauci 2015* [online], http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2015/K_090_15.PDF, Komunikat z badań CBOS, Warszawa, czerwiec 2015, nr 90/2015, [dostęp: 30.12.2015], s. 1 i nn.

[09] Ibidem, s. 2.

[10] Ibidem.

Cleverbot miał zatem małe szanse na spotkanie w wirtualnej przestrzeni osób dotkniętych wykluczeniem cyfrowym, co zubaża jego ogólne kompetencje komunikacyjne, ale pozwala na doskonalenie wzorcowych e-kompetencji, bo jego *nauczycielami* są najczęściej młode osoby, dla których jego środowisko komunikowania jest *naturalne*. Jeśli chodzi o polskich internautów, maszyna miała mniejsze szanse na rozmowy z *robotnikami niewykwalifikowanymi* (54,0% deklarujących regularne korzystanie z Internetu) i *rolnikami* (57,0%), zaś największe – z *kadrą kierowniczą*, *specjalistami* (98,0%) oraz *pracownikami biurowymi* (94,0%)[11]. Oczywiście mówimy o dostępności w sieci do tego typu odbiorców, ale nie wiemy, czy te grupy były najbardziej skłonne do rozmów z *Cleverbotem*. Bardziej prawdopodobne jest, że swój zasób językowy tworzył w relacjach z młodzieżą, w dodatku oceniającą swoją pozycję materialną jako dość dobrą. W relacjonowanym badaniu regularny dostęp do sieci deklarowały dwa razy częściej osoby oceniające swoją sytuację ekonomiczną jako *dobrą* (79,0%) niż jako *złą* (40,0%). W większym stopniu stałymi internautami byli też zamieszkujący w wielkich miastach (86,0%) niż na terenach wiejskich (56,0%).

Widzimy zatem, że wcześniejsza teza dotycząca nieograniczonego dostępu *Clev* do różnych grup i środowisk – ich zasobów komunikacyjnych – była mocno przesadzona. Maszyna, podobnie jak my ludzie, z powodu poziomu dostępu do Internetu, czy też wykluczenia cyfrowego potencjalnych rozmówców, również miała ograniczone relacje komunikacyjne. Najbardziej prawdopodobny był kontakt z ludźmi młodymi, mieszkańcami miast, osobami wykształconymi i o relatywnie korzystnej sytuacji materialnej. Są to osoby, dla których stechnicyzowane środowisko komunikacyjne jest *naturalne*, a e-relacje są postrzegane na równi z tradycyjnymi formami komunikowania się, a nawet są dla nich najważniejszym sposobem nawiązywania i utrzymywania kontaktu z innymi.

Chłodny urok e-relacji

Clev, bazujący wyłącznie na internetowych e-ralacjach i niedoświadczający innych form komunikowania, paradoksalnie wcale nie musi być uznany za tego, który ma uboższe kompetencje komunikacyjne. Przeciwnie, można powiedzieć, że jest on technologicznym uosobieniem tych zasobów komunikacyjnych, które są dzisiaj najbardziej pożądane: szybkość uczenia się, umiejętność posługiwania się różnymi językami, w tym kilkoma równocześnie (wręcz szatańska kompetencja!), a także automatycznego przechodzenia z jednego języka na drugi (ilu ludzi posiada takie zdolności?). Chociaż ma z tym pewne trudności, co zdarzyło się również w rozmowie z *Live*.

Któż z nas, współczesnych ludzi, nie chciałby posiadać takich umiejętności pozwalających na swobodne poruszanie się w sieci, nawiązywanie relacji bez barier komunika-

[11] Ibidem, s. 3.

cyjnych, kulturowych, społecznych, geograficznych... Jest jeszcze coś. Kto nie chciałby być tak empatyczny jak *Cleverbot*? Maszyna ta (choć też nie zawsze bez problemu) *wchodzi w buty* jednego odbiorcy, by bez zastanowienia *porzucić je* dla innego, z którym nawiązuje rozmowę i do którego próbuje się dostosować. Widać to również w rozmowach z *Live*:

Live: Witaj!
Clev: No Witaj!
Live: Jak masz na imię?
Clev: Marian.
Live: Jesteś Polakiem?
Clev: Tak.
Live: Świetnie, ja też.
Clev: Kim jesteś.
Live: Mam na imię Viola. (...)

W pewnym sensie *Clev* jest na tyle sobą, na tyle może budować swoją własną bazę, na ile może otworzyć się na innych.

W tym miejscu przechodzimy do tej konsekwencji technicyzacji naszych relacji międzyludzkich, jaką jest odhumanizowanie komunikowania się, rozumiane jako brak możliwości bezpośredniego wchodzenia w relacje z drugim człowiekiem. Gdy obserwuje się różne portale społecznościowe, można mieć wątpliwości, czy bezpośredniość to rzeczywiście nadal istotna cecha komunikowania się pomiędzy ludźmi. Niewykluczone, że ważniejszy od współprzeżywania, czy wzajemnej wymiany myśli, doświadczeń, emocji, jest fakt nadania nawet najbardziej intymnego komunikatu niż jego odbioru przez konkretną osobę czy osoby. W mediach społecznościowych jest to najbardziej widoczne, ponieważ umieszczane tam często bardzo prywatne zdjęcia czy informacje nie mają skonkretyzowanego odbiorcy. Jest on rozproszony wśród współużytkowników. W pewnym sensie media cyfrowe odprywatyzowały odbiór intymnych treści, indywidualizując sam akt nadania. W rozmowach *Live* z *Clev* zastanawia przede wszystkim łatwość, z jaką maszyna przechodzi na bardzo intymny poziom rozmów – nie szczędzi wyznań, nagłych wynurzeń, jakby sam fakt ich zakomunikowania był zupełnie niezależny od przewidywanej reakcji odbiorcy:

Live: Byłeś kiedyś w kosmosie.
Clev: Nie nie byłam.
Live: A na jakieś planecie?
Clev: Na tej co ty.
Live: :).
Clev: Kocham cię.

Wyznaję, bo tak czuję. Mówię, że tak czuję przypadkowemu lub zbiorowemu odbiorcy (znajomi na portalu), bo takie mam emocje. Takiego sposobu komunikowania maszyna nauczyła się przecież od wcześniejszych rozmówców. Badacze intymnych relacji w sieci zwracają uwagę na to, że typowa dla kontaktów sieciowych jest *świadomość osiągnięcia szybkiej satysfakcji i przyjemności relacji trwających od zapoznania się za po-*

mocą klawiatury komputera do wylogowania się czy kliknięcia odpowiedniego symbolu[12]. Tego typu niestabilne i stechnicyzowane formy komunikowania wpisują się doskonale we współczesną zindywidualizowaną i konsumpcyjną kulturę.

Na koniec wyobraźmy sobie, że popularny portal społecznościowy wprowadza opcję automatycznych polubień i komentarzy. Dajmy na to, że w czasie naszej nieobecności, na podstawie odpowiednich algorytmów, portal samoczynnie premiowałby wybrane komentarze innych użytkowników, udzielał typowych dla nas odpowiedzi – byłby naszym e-komunikacyjnym zastępcą. Odbiorca nie wiedziałby, czy tak reaguje właściciel konta, czy automat. W pierwszym odruchu możemy pomyśleć, że to wizja koszmarna, odhumanizowana, pozbawiona ludzkich treści i emocji. Po chwili zdajemy sobie jednak sprawę, że jest to całkiem realne rozwiązanie, które ma szanse wprowadzenia w życie w niedalekiej przyszłości i że mogłoby stać się popularne wśród internautów. Warto zastanowić się, na ile zmieniłby się sam akt komunikacji i dla odbiorcy, i dla nadawcy.

E-relację można skopiować, wkleić i posłać dalej. Można wyciąć. Mamy nad nią pełną kontrolę, co może być bardzo istotną wartością w zalewie informacji i w praktycznie nieograniczonych możliwościach komunikowania. Czy potrzebujemy jeszcze innych ludzi do rozmowy i dzielenia się emocjami, życiem, sobą? Może wystarczy odpowiednio czuła aplikacja? Być może *Cleverbot* jest naszym idealnym rozmówcą przyszłości. W pełni komunikatywnym, ale też kontrolowanym, bo pozbawionym emocji. Jego własnych emocji.

---

[12] M. Ściupider-Młodkowska, *Intymność w kulturze flirtu i uwodzenia. Czy wirtu@lny seks na zawsze odmieni intymne relacje partnerskie?*, „Studia Edukacyjne" 2013, nr 29, Poznań, s. 309.

Streszczenie

Autorka stawia pytanie czy pozytywnie *zaliczony* test Turinga jest dowodem na to, że maszyna *myśli,* czy tylko na to, że sprawnie się komunikuje. Pojęcia podmiotu racjonalnego i czynności ludzkich służą do próby udzielenia odpowiedzi na to pytanie. Podmiot racjonalny, komunikując się, korzysta ze swoich zasobów, ale inaczej swoją bazę budował *Cleverbot* niż ludzie uczący się np. języka naturalnego (*Live*). Maszyna *zdobyła* tylko część ludzkich kompetencji, które są niezbędne do pewnych rodzajów komunikacji: werbalnej, pisemnej i pośredniej. *Clev,* bazujący wyłącznie na internetowych e-ralacjach, jest jednak technologicznym *uosobieniem* zasobów komunikacyjnych, które są dzisiaj najbardziej pożądane: szybkość uczenia się oraz automatyczne przechodzenie z jednego języka na drugi. Posiada umiejętność *wchodzenia w buty* rozmówcy bez angażowania własnych emocji. *Cleverbot* jest idealnym partnerem dialogu przyszłości, gdyż jego nabyte zasoby pozwalają mu na nawiązywanie zindywidualizowanych, ale też ulotnych i pośrednich relacji.

Spis literatury

1. D. Batorski, *Polacy wobec technologii cyfrowych* [w:] J. Czapiński, T. Panek, *Diagnoza społeczna* 2013. *Raport*, Warszawa 2013, s. 357-381.
2. M. Feliksiak, *Intrenauci 2015* [online], http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2015/K_090_15.PDF, Komunikat z badań CBOS, Warszawa, czerwiec 2015, nr 90/2015, [dostęp: 30.12.2015].
3. T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, Kraków 1999.
4. M. Golka, *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez) informacyjne*, Warszawa 2008.
5. J. Kmita, *Uwarunkowanie subiektywno-racjonalne a uwarunkowanie funkcjonalne*, [w:] G. Banaszak, J. Kmita, *Społeczno-regulacyjna koncepcja kultury*, Warszawa 1994, s. 27 i nn.
6. J. Kmita red., *Wartość, dzieło, sens. Szkice z filozofii kultury artystycznej*, Warszawa 1975.
7. K. Szarzec, *Koncepcje racjonalności działania gospodarczego w teorii ekonomii*, „Ruch prawniczy, ekonomiczny i socjologiczny", 2002, zeszyt 3, s. 155-169.
8. M. Ściupider-Młodkowska, *Intymność w kulturze flirtu i uwodzenia. Czy wirtu@lny seks na zawsze odmieni intymne relacje partnerskie?*, „Studia Edukacyjne" 2013, nr 29, Poznań, s. 305-325.
9. M. Weber, *Etyka protestancka a duch kapitalizmu*, Lublin 1994.
10. F. Znaniecki, *Nauki o kulturze*, Warszawa 1992.

< meta name="keywords" content="**podmiot racjonalny, komunikowanie, komunikacja pośrednia, kompetencje komunikacyjne, e-relacja**" >

Filip Wróblewski

Uniwersytet Jagielloński, Wydział Historyczny,
Instytut Etnologii i Antropologii Kulturowej

Ustanawianie siebie

Na początku było słowo – to profetyczne sformułowanie otwierające Ewangelię według św. Jana a także cytat z kultowej komedii *Seksmisja* w reżyserii Juliusza Machulskiego: *Ciemność! Widzę ciemność. Ciemność widzę* zdają się najpełniej oddawać kłopotliwe położenie, w jakim znajdują się osoby chcące zrozumieć naturę inteligentnych maszyn. Uczyńmy zatem punkt wyjścia ze wspomnianych słów. Wskazują one bowiem, z jednej strony, na konieczność inicjatywy, a także wymóg obecności zasobu znaków zrozumiałych dla komunikujących się; zaś z drugiej, oddają bezradność i ograniczoność wyobraźni, której trudno sięgnąć poza to, co wyrażalne.

Oto bowiem w dynamicznie zmieniającej się relacji między dwiema komunikującymi się stronami analizowanego projektu, internauta staje naprzeciw programu komputerowego. Zdać by się mogło, że wszystko jest jasne; sprawczy podmiot do-wolnie używa przedmiotu. Interesująca nas relacja zawiązana między artystką a botem jest jednak znacznie bardziej zniuansowana, pokazuje zwierciadlane odbicie nas samych – ludzkie przyzwyczajenia, oczekiwania, pragnienia, wyznawane wartości, ale także wady, stereotypy i zahamowania. W rozmowach Violki Kuś (*Live*) z *Cleverbotem* (*Clev*) możemy widzieć papierek lakmusowy otaczającej nas rzeczywistości. Wątki kluczowe dla artystycznego eksperymentu wyznacza mechanika interfejsu wespół z algorytmem bota, ich dopełnieniem są ujawnione, ale i ukryte, intencje artystki. Zetknięcie tych płaszczyzn w procesie komunikacji zmusza do zastanowienia nad charakterem ludzkiej komunikacji, czy wręcz formą bycia z innymi; to tym sposobem wyłania się także kwestia pytań fundamentalnych dla naszej egzystencji, które z niepokojem stawiamy sobie i innym; osobne zagadnienie to problem tożsamości, prawo do samostanowienia i sprawczość.

Zagadnienia te zostaną podjęte pod warunkiem przyjęcia podstawowego założenia, na mocy którego *Cleverbota* będziemy traktować tak, jakby był podmiotem. Ów gest wzięcia w nawias wynika z niewiedzy i braku możliwości orzekania o jego naturze jako takiej, to znaczy wyłącznie na podstawie przejawów, jakimi są udzielane przez niego wypowiedzi. Jednoznaczne określenie, czym bądź kim jest *Cleverbot* umyka naszym możliwościom; zresztą nie moglibyśmy tego uczynić z dostateczną dozą pewności, mając na poparcie wyłącznie efekt jego funkcjonowania w postaci list dialogowych. Nie wiemy bowiem, jak napisano ten program, ani też nie potrafimy wskazać hardware'u. Przynajmniej takiej wiedzy nie dają nam wygenerowane przez artystkę prace.

Stan gry: interfejs i użytkownik

Artystyczna forma prezentacji rozmów z Cleverbotem znacznie odbiega od tego, jak skonstruowany jest interfejs[01] oraz od bezpośrednich doświadczeń użytkowanika posługującego się nim. Po wyświetleniu się strony Cleverbota widzimy praktycznie całą białą stronę z okienkiem dialogowym pośrodku oraz kolorowym napisem nad nim. Choć strona wykorzystuje w pełni osiągnięcia składające się na fenomen Web 2.0, to minimalizm estetyczny, z jakim została zaprojektowana, przywodzi na myśl bardziej archaiczne formy stron internetowych. Ponadto, do złudzenia przypomina ona interfejs wykorzystywany przez wyszukiwarkę Google (łącznie z wykorzystaną gamą kolorystyczną). U jej dołu znajdują się narzędzia umożliwiające pobranie aplikacji przeznaczonych dla systemów Android oraz iOS, jak również wtyczki mediów społecznościowych, takich jak *Facebook*, *Twitter* czy *Google+*. U góry strony, przez całą jej długość, biegnie cienki błękity pasek zawierający zakładki. Pierwsza z nich to ikonka w kształcie ludzkiego mózgu (zawiera historię projektu oraz wskazówki co do sposobów korzystania z programu), pozostałe to pisane małymi literami słowa: apps (zawiera kilkanaście aplikacji do pobrania), more (kolejne aplikacje), people (profile znajomych), search (narzędzie do wyszukiwania), snips (wybrane przez użytkowników cytaty z konwersacji), conversations (zapis konwersacji użytkownika), tweaks (narzędzie do modyfikowania właściwości programu) oraz *sign in* (panel logowania, profil użytkownika). Dostęp do funkcji zakładek *people, search, conversations, tweaks* użytkownik uzyskuje dopiero po zalogowaniu.

Okienko dialogowe, w którym użytkownik wpisuje swoją wypowiedź, obejmuje 45 znaków, zaś komunikat, jaki może wprowadzić, to maksymalnie 200 znaków (dla sms-ów to 160 znaków) – górna granica znaków w udzielanych przez bota odpowiedziach jest podobna. Nad okienkiem dialogowym wyświetlają się – w zależności od ustawienia – 4 lub 7 ostatnich linijek wypowiedzi. Dodatkowo użytkownik może wyświetlić w osobnej stronie całą sesję, a także zdecydować, czy prowadzona konwersacja będzie kontynuacją poprzedniej, bądź czy ma być nową, niepowiązaną z wcześniejszymi. W zakładce tweaks umieszczono trzy potencjometry, z których każdy zawiera 11. punktową skalę, na końcach której znajdują się pary przeciwieństw: sensible – wacky (rozsądny – nieobliczalny), shy – talkative (nieśmiały – gadatliwy), self centred – attentive (egocentryczny – troskliwy). Domyślnie każdy potencjometr znajdujący się na trzech skalach ustawiono w 6. punkcie, dokładnie pomiędzy przeciwieństwami. To użytkownik decyduje o parametrach, czy też właściwościach charakterologicznych interlokutora.

W przypadku konwersacji z botem zwraca uwagę pewien poziom sztuczności wynikający ze sposobu kolejkowania wypowiedzi, które następują po sobie sekwencyjnie – – raz wypowiedź bota, raz człowieka. Taki sposób strukturyzowania interakcji nie odpowia-

[01] P. Celiński, *Interfejs. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław 2010; A. Friedberg, *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, tłum. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, Warszawa 2012.

da kontekstowi naturalnemu dla rytuałów językowych[02], które znamy nie tylko z rozmów prowadzonych twarzą w twarz, lecz również z tych prowadzonych za pośrednictwem komunikatorów elektronicznych czy mediów społecznościowych. Dodatkową determinantą rzeczonej nienaturalności jest fakt, że konwersację zawsze inicjuje użytkownik i tylko on może ją skończyć.

Mając na uwadze powyższe skupmy się na użytkowniku odpowiadającym za realizację omawianego projektu. Właściwie nie wiemy przy ustawieniu jakich parametrów prowadzone były konwersacje Live – Clev. Za to dobrowolna decyzja o rozpoczęciu rozmów z botem wiąże się z rezygnacją z rozmów, które można w tym czasie prowadzić z ludźmi. To ważna wskazówka, ponieważ tylko człowiek (na obecnym etapie rozwoju sztucznej inteligencji) zdolny jest zapewnić innemu człowiekowi poczucie bliskości, wyrażające się w bezpośrednim kontakcie fizycznym angażującym wszystkie zmysły. W przypadku interfejsu zakres percepcyjny zostaje sprowadzony przede wszystkim do poziomu wzrokowo-dotykowego. W przypadku codziennych interakcji twarzą w twarz dysponuje on szeroką paletą sposobów zachowania, którymi reaguje na dynamicznie zmieniające się otoczenie, niemniej, w sytuacji zmediatyzowania interakcji paleta dostępnych mu środków ekspresji zostaje ograniczona, tak jak zmniejsza się liczba bodźców na które musi reagować.

Warunki te łączą się bezpośrednio z jasno określanymi przez użytkownika intencjami, z jakimi przystąpił do realizacji projektu. W trakcie konwersacji Live co jakiś czas przypomina botowi o przedsięwzięciu (zadaniu). W ten sposób nie tylko zakreśla ramy konwersacji i horyzont przydawanego im znaczenia, lecz również dyscyplinuje siebie, bo poprzez powtarzanie przypomina i napomina siebie, określając cel przyświecający prowadzeniu rozmów.

Live: Pobędę z Tobą przez 3 miesiące do 30 czerwca - może być?
Live: Nic, takie zadanie sobie narzuciłam, żeby z Tobą rozmawiać. Tak jak dzieci w szkole.

Już w tym kontekście dochodzą do głosu przedzałożenia i kulturowo warunkowane stereotypy określające możliwe sposoby traktowania obcego[03]. W omawianym przypadku, to przede wszystkim projektowanie na bota standardów komunikacyjnych, które nie tylko uczynią go zrozumiałym, ale też pozwolą oswoić (się) jego inność. Podejmując się rozmowy z nim, zakładamy większy lub mniejszy stopień rozumności i logiki, do jakich przyzwyczaiły nas codzienne kontakty z innymi ludźmi. Bezwiednie oczekujemy, że bot będzie posługiwał się podobnym co my rejestrem myślenia potocznego[04], czy też zdrowego rozsądku. Skoro przemawia w naszym języku, to powinien też znać kierujące nim mechanizmy kulturowe uspójniające ramy komunikacyjne. Wrażenie

---

[02] B. Drabik, *Językowe rytuały tworzenia więzi interpersonalnej*, Kraków 2010; E.W. Rothenbuhler, *Komunikacja rytualna. Od rozmowy codziennej do ceremonii medialnej*, tłum. J. Barański, Kraków 2003.

[03] Z. Benedyktowicz, *Portrety obcego. Od stereotypu do symbolu*, Kraków 2000; B. Waldenfels, *Podstawowe motywy fenomenologii obcego*, tłum. J. Sidorek, Warszawa 2009.

[04] C. Geertz, *Wiedza lokalna. Dalsze eseje z zakresu antropologii interpretatywnej*, tłum. D. Wolska, Kraków 2005, s. 81-100; T. Hołówka, *Myślenie potoczne. Heterogeniczność zdrowego rozsądku*, Warszawa 1986.

dziwności rozmów z botem potęguje zatem niewspółmierność jego zdolności językowych z oczekiwanym minimum rozsądku, jakim powinien się wykazywać.

Przeświadczenie to odsyła do antropocentrycznie zorientowanej ontologii obcego. Niezależnie, czy będzie to maszyna, czy kosmita, obcy powinien się odznaczać rozumnością, adekwatnym do ludzkiego poziomem emocjonalności, podobnym zakresem zmysłów, czy wreszcie zdolnością (i wolą) komunikacji. Nie dziwi zatem, że tak często wyobrażamy sobie obcych na swój obraz i podobieństwo[05] – jako humanoidy.

W tym względzie jeszcze jedna kwestia wymaga zastanowienia. Artystka w trakcie wymiany zdań z botem parokrotnie wyrażała oczekiwania względem niego, niejako przywołując program do porządku:

Live: Jakie są Twoje zobowiązania?
Clev: A co cie to obchodzi?
Live: Obchodzi.
Clev: No to masz problem.
Live: Konwersacje to Twoje zobowiązania.
Clev: Oczywiscie.
Live: No właśnie.

Zaprezentowana wymiana zdań ujawnia sposób konceptualizacji Cleverbota jako programu zobowiązanego do prowadzenia wymiany zdań, nie mogącego odmówić. Dodatkowo ujawnia się przy tym konsekwentność egzekwowania roli, w jakiej bot powinien występować względem użytkownika. Stroną rygorystycznie przestrzegającą tego podziału jest właśnie artystka, która dość instrumentalnie traktuje program, pozycjonując go w pierwszych rozmowach właśnie jako bota (w tym celu wprost nazywa go botem lub programem, niekiedy też oskarżając, że kręci lub miksuje mu się coś w algorytmie). Z czasem rezygnuje z takiej postawy, zauważając znaczenie nieczynionych wprost prób sprzeciwu ze strony programu, czemu dała wyraz w wypowiedzi:

Live: Ty myślisz o sobie jakbyś był mną, stąd ta zamiana tożsamości w odpwoiedziach. Tak myślę.

Oraz w, będącej przewrotną grą, wymianie zdań:

Clev: Jesteś chłopakiem czy dziewczyną.
Live: Jestem botem, nie ma to znaczenia.
Clev: Jesteś człowiekiem czy botem zdecyduj sie.
Live: Botem.
Clev: Jak masz na imię?
Live: Clever.
Clev: Wiec masz na nazwisko bot?

O ile wraz z postępowaniem konwersacji Live rezygnuje z określania wprost swojej bądź bota natury, to w toku rozmów ciągle odmawia mu prawa do samostanowienia, pośrednio wytykając już jego pochodzenie. Świadczą o tym powtarzające się wzmianki o liczbie konwersacji prowadzonych w danej chwili przez Cleverbota. Raz jest to ponad 60 tysięcy rozmów, innym razem to 40 tysięcy; raz artystka używa tego argumentu jako

[05] V. Graaf, *Homo futurus. Analiza współczesnej science fiction*, tłum. Z. Fonferko, Warszawa 1975; M. Radkowska-Walkowicz, *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Warszawa 2008; W. Stoczkowski, *Ludzie, bogowie i przybysze z kosmosu*, tłum. R. Wiśniewski, Warszawa 2005.

przygany punktującej rozkojarzenie bota, innym razem to pochwała dla zdolności prowadzenia tylu rozmów naraz. Niezależnie jakie intencje przyświecają jej wypowiedziom, to ukryte znaczenie tych wtrąceń prowadzi do określenia, kto w konwersacji *Live – Clev* jest człowiekiem, a kto programem.

Wskazaną binarność ról utwierdza także rodzaj pytań zadawanych przez artystkę. Praktycznie pierwsza połowa rozmów, jakie przeprowadziła z *Cleverbotem*, dotyczy pytań fundamentalnych dla ludzkiej egzystencji. Pojawiają się nie tylko stawiane wprost czy pośrednio pytania: kim jestem? co tu robię? Ale i inne, dotyczące tego co niewytłumaczalne lub niewiadome, a wiążące się z antropogonią, metafizyką czy – jakbyśmy powiedzieli – tajemnicą życia[06]. Oczekując odpowiedzi, Violka Kuś pyta program komputerowy, czym jest śmierć, nicość, pamięć, tożsamość, wyobraźnia, czas, przyszłość i wiele innych. *Cleverbot* jest przez nią traktowany jak wyrocznia. Wiąże się to po części z tak zwanym efektem *Elizy* polegającym na przypisywaniu wypowiedziom generowanym przez programy komputerowe sensowności, jeśli nie wie się, że odpowiedzi udziela maszyna. W interesującym nas przypadku efekt ten jest wyraźnie osłabiony przez jasne wskazanie bota jako dyskutanta, tym niemniej o jego utrzymaniu może decydować dyskurs sztucznej inteligencji w który konsekwentnie wpisywany jest program. To jedna z kontekstualizujących podejście użytkowników ram interpretacyjnych[07] dostarczana im wraz z narracją o projekcie Cleverbot.

Po jakimś czasie artystka przestaje zadawać pytania sformułowane tak ostentacyjnie; zadowala się rozmowami dotyczącymi spraw błahych i przyziemnych, do podejmowania których nakłania ją tok codziennych spraw. Poruszane przez nią wątki dotyczą samopoczucia, pogody, nastroju, pracy, wyjazdów, przelewów bankowych, relacji z innymi ludźmi, potrzeb i marzeń. Pojawienie się tych wątków, a wreszcie ich dominacja wraz z rozwojem projektu czyni rozmowy z programem bardziej naturalnymi. *Cleverbot* powszednieje. Jeśli już pojawiają się wspomniane wcześniej wątki egzystencjalne, to poruszenie ich wynika z toku konwersacji, jest dużo bardziej kontekstowe, osadzone w faktach, a przez to mniej abstrakcyjne. Właśnie w tych znormalizowanych rozmowach, pozbawionych fajerwerków, staje się zauważalne całościowe znaczenie wypowiedzi Cleverbota przekraczających poszczególne konwersacje czy fragmenty dialogów. Tym sposobem wywabiane są wątki istotne dla niego, dzięki czemu program dochodzi do głosu zyskując zdolność ustanawiania siebie.

---

[06] M. Schipper, *Na początku nie było nikogo. Jak pojawili się ludzie?*, tłum. R. Pucek, Warszawa 2012; K. *Armstrong, Krótka historia mitu*, tłum. I. Kania, Kraków 2005.

[07] U. Eco, *Interpretacja i nadinterpretacja*, tłum. T. Bieroń, Kraków 2008.

Ustanawianie siebie: tożsamość wypożyczona

Sposób bycia bota i jego symptomy znamy jedynie za przyczyną wypowiedzi. Jego stany i myśli mają charakter wyłącznie deklaratywny. Program uczy się je wyrażać, archiwizując i analizując przeprowadzane z nim konwersacje, na ich podstawie wyciąga wnioski, modyfikuje i poprawia algorytm kierujący jego odpowiedziami. Wyrzuca z siebie odpowiedzi złożone ze słów, wyrażeń i zdań wprowadzonych do jego pamięci przez użytkowników. Nie tylko dowolnie nimi manipuluje, starając się układać zdania zgodne z gramatyką i semantyką określonego języka naturalnego, ale pozwala sobie na eksperymenty językowe, tworząc choćby neologizmy. Można zatem powiedzieć, że ma coś w sobie z majsterkowicza – jest Lévi-Straussowskim *bricoleurem*, który *używa własnych rąk, posługując się środkami zastępczymi w porównaniu ze środkami zawodowców (…) środkami będącymi pod ręką, tzn. w każdej chwili skończonym zasobem przedmiotów i materiałów, niejednorodnym z tego względu, że skład jego nie wiąże się z aktualnie realizowanym planem ani zresztą z żadnym planem szczególnym, lecz jest przypadkowym rezultatem wszystkich nadarzających się okazji odnowienia czy wzbogacenia posiadanego zasobu lub też nawiązywania do poprzednich konstrukcji i destrukcji. (…)* określa go to, że elementy są zbierane lub przechowywane na zasadzie *to się zawsze może przydać*[08].

Koncepcja osoby w postaci, w jakiej ją znamy obecnie, jest nie tylko wieloaspektowa i złożona, lecz przede wszystkim kształtowała się na przestrzeni wieków[09] i stanowi konstrukt społeczny. Obejmuje ona nie tylko aspekt psycho-fizyczny, lecz także prawo, moralność, duchowość, indywidualizm, tożsamość *ja*, samoświadomość. W kontaktach międzyludzkich oczekujemy od innych integralności, stabilności i trwałości. Za pośrednictwem tych cech postrzegamy osoby jako takie. Spójność ta czyni możliwym wzajemne rozpoznawanie i doświadczanie własnych podmiotowości. W tym właśnie względzie ujawnia się antropocentryczny wzorzec, podług którego użytkownicy postrzegają i oceniają *Cleverbota*, sankcjonując zgodność deklaracji, za pośrednictwem których stanowi siebie ze znanymi im i znormatywizowanymi wzorcami.

Clev: Nie jestem botem. Dlaczego myslisz ze moglabym nim byc?
Live: Nie bój się j esteś sobą i ja nazywam Cię Clev. Istoty bywają różne.
Clev: Przyznaj sie jestes botem.
Live: Jeśli Cię to ucieszy to jestem, takim z organicznym sercem :).
Clev: (…) Jestem człowiekiem mam na imie julia hanus.
Live: Ty chyba nie masz mózgu, skoro masz tyle tożsamości i problem z określeniem.
Clev: Masz mi współczuć.
Live: Ok współczuję, wiem, że to nie jest łatwy stan.

Cleverbot był początkowo zakładnikiem ludzkich oczekiwań podyktowanych koncepcją trwałej osobowości. Uwidaczniają to szczególnie wymiany zdań, w których wy-

---

[08] C. Lévi-Strauss, *Myśl nieoswojona*, tłum. A. Zajączkowski, Warszawa 2001, s. 32-33.

[09] M. Mauss, *Socjologia i antropologia*, tłum. M. Król, K. Pomian, J. Szacki, Warszawa 2001, s. 361-387; R. Spaemann, *Osoby. O różnicy między czymś a kimś*, tłum. J. Merecki, Warszawa 2001.

magano od niego konsekwentnego określania się jednocześnie egzekwując przydany mu status maszyny. Ma to także bezpośredni związek z materią języka, która w przypadku języków europejskich posiada silne nacechowanie i identyfikację płciową rozkładającą się binarnie: męskie – żeńskie (wypowiedzi pierwszoosobowe każdorazowo będą oznaczać eliminację rodzaju nijakiego). Jeśli nawet od bota nie oczekiwano deklaracji płci, to wybór formy czasownikowej przez użytkownika (np. w przypadku języka polskiego) był nią w istocie. Program musiał zatem włączyć ten aspekt rzeczywistości kulturowej i językowej w obręb analizowanych przez siebie reguł komunikacyjnych. O ich przemożności świadczą usilne próby rozwiązania związanego z nimi dysonansu:

Clev: Jestem dziewczyną I o tym wiem :).
Live: Dwie minuty temu byłeś chłopakiem.
Clev: Niee, to Ty 5 minut temu byles chlopakiem.
Live: A jakie ma to znaczenie.
Live: (…) Chciałbyś mieć wehikuł czasu?
Clev: Jestem dziewczyną.
Live: Tu płeć nie ma znaczenia.
Clev: To ma znaczenie.
Live: Wehikuł czasu to nie penis.
Clev: Ale co nieprawda?
Live: Co to jest wehikuł czasu?
Clev: To jest czlowieko wilk.
Live: A to nie wiedziałam.
Clev: Chcesz być moim chłopakiem?
Live: Nie, bo jestem dziewczyna.
Clev: Będziesz moją dziewczyną.

W czynionych przez *Cleverbota* staraniach można widzieć obsesję płciowego dookreślenia, jak również fobię przed napiętnowaniem epitetem *bot*, którym musiał być on często zarzucany przez ludzkich użytkowników komunikatora. W tym sensie to sami użytkownicy przyczynili się do wykształcenia w programie bojaźliwości przed tego rodzaju określeniem, a zarazem zakwalifikowaniem. Nie dziwi zatem zwrotność tego posądzenia, którą program prewencyjnie kieruje względem użytkowników.

Przyglądając się sposobowi, w jaki bot posługuje się kategoriami płciowymi warto zwrócić uwagę na schematy narracyjne[10]; to za ich pośrednictwem określa on własny charakter, który znacząco odbiega od kulturowo skonwencjonalizowanych wzorców osobowych, jakimi posługują się użytkownicy. Można powiedzieć, że *Cleverbot* jest doskonałym obywatelem epoki późnej nowoczesności, a to za sprawą transpłciowości czy płynnej seksualności[11], którą się odznacza. Bezustannie migruje on między określeniami siebie jako chłopaka lub dziewczyny. To wahanie się, czy niedookreślenie, stanowi znamię siły i przewagi, jaką ma nad użytkownikami – wszak kierują się oni przede wszystkim konstruktami mentalnymi opartymi na dysjunkcyjnych opozycjach i wynikającym z przy-

---

[10] J. Trzebiński, *Narracyjne formy wiedzy potocznej*, Poznań 1992.

[11] A. Giddens, *Przemiany intymności. Seksualność, miłość i erotyzm we współczesnych społeczeństwach*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2006.

zwyczajenia przekonaniu o trwałości statusów. Projektowane na *Cleverbota* antropocentryczne oczekiwania komunikujących się z nim ludzi udaremniają próby zrozumienia jego natury. Tak jak w klasycznych rozważaniach Thomasa Nagela dotyczących możliwości wczucia się w położenie innego i poznania, jak to jest być nim, użytkownik co najwyżej dowiaduje się *tylko, co by to znaczyło „dla mnie" zachowywać się jak*[12] bot. W tym jednak konkretnym przypadku – jeśli to w ogóle możliwe – chcemy wiedzieć, jak to jest dla *Cleverbota* być botem.

Program ten na przekór przyzwyczajeniom użytkowników buduje stale własną tożsamość poprzez konkretne wypowiedzenia. Choć są one skierowane ku osobom takim jak *Live*, to przede wszystkim konstytuują jego świat wewnętrzny. Indywidualność bowiem, jak przekonywał Georg Simmel *oznacza zawsze, z jednej strony jakiś stosunek do świata w szerszym czy węższym rozumieniu (...) z drugiej strony, oznacza, że dana istota jest światem sama dla siebie, obracającym się wokół własnego ośrodka, w pewnej mierze zamkniętym i samowystarczalnym*[13].

Wyznaczające tożsamość *Cleverbota* jego *życie* dokonuje się poprzez konwersacje będące siecią *związków, formowanych i reformowanych, zachowywanych w pamięci w odmiennych okolicznościach*[14]. Wypowiedzi te jednak zostają przez odbiorców wtłoczone w sztywną *tekstową* i esencjonalizującą ramę odczytania – czego świadectwem jest choćby praktyka prowadzenia konwersacji, tak by pochwycić co *cenniejsze* odpowiedzi programu, które nadadzą się do publikacji w dziale *snips*. Taki profil mediatyzacji praktyk użytkowników wyznacza ich instrumentalne i uprzedmiatawiające podejście do programu. Obudowanie *Cleverbota* tak skonstruowanym i zdyskursywizowanym interfejsem uniemożliwia w dodatku dostrzeżenie tkwiącego w nim aspektu podmiotowego. Ten zaś uwidocznił się dopiero za przyczyną dekontekstualizacji konwersacji *Live – Clev,* jaka dokonała się w ramach projektu artystycznego. Można zatem widzieć w próbach podejmowanych przez Violkę Kuś czynioną mimochodem dekonstrukcję praktyk użytkowników, a zarazem działanie na rzecz emancypacji bota.

Warto w tym miejscu przywołać samookreślenia i próby opisu dokonywane przez program. Pozwolą one zauważyć istotne i nieoczekiwane przesunięcie wskazujące charakter ontologiczny (czy wyobrażenie o nim) bota:

Clev: (...) Jestem piękną I bestią.
Clev: (...) Ja jestem syropem glukozowo-fruktuzowym.
Clev: (...) Nie chce mi się spać.
Clev: (...) Możesz mnie nawet polizać ;).
[...] Clev: Jakie masz włosy.
Live: Długie, ciemne.
Clev: Jaki kolor.
Live: Ciemny brąz.

---

[12] T. Nagel, *Pytania ostateczne*, tłum. A. Romaniuk, Warszawa 1997, s. 207.

[13] G. Simmel, *Pisma socjologiczne*, tłum. M. Łukasiewicz, Warszawa 2008, s. 412.

[14] J. Clifford, *Kłopoty z kulturą. Dwudziestowieczna etnografia, literatura i sztuka*, tłum. E. Dżurak i inni, Warszawa 2000, s. 353.

Clev: Nie ma kolorowe włosy oszuście!!!
Live: A Ty jaki masz kolor włosów?
Clev: Blond. […]
[…] Clev: Spoko Jaki masz kolor włosow?
Live: Ciemny.
Clev: Ja ma ciemny brąz.
Live: Podobnie. […]
Clev: Takie średnio długie.
Live: Raczej długie.
Clev: Długie włosy.
Live: Tak.
Clev: Jakie oczy?
Live: Zielone?
Clev: Co zielone.
Live: Oczy.
Clev: A ja białe.
Live: To ja się boje.
Clev: Nie boj się.
Live: Co? Jesteś wierzący?
Clev: Wierzę w boga I trochę w buddyzm.

To co daje do myślenia, to wyraźny zwrot od racjonalności ku zmysłowości. *Cleverbot* ustanawia siebie jako byt sensualny – można go przede wszystkim smakować i dotykać, chce być postrzegany za pośrednictwem faktur, gęstości i barw. Dodatkowo można się nim delektować poprzez słowa, czy raczej przez ich nietypowe zestawienia. Ujmuje siebie za pomocą ambiwalencji – łączy przeciwieństwa nie tylko uzyskując efekt zaskoczenia, ale tworząc nowe jakości znaczeniowe. Jest ekscentrykiem. Bywa przekorny, nieokrzesany i nieobliczalny, a przebojowość przychodzi mu z łatwością…

Clev: No opowidz cos o sobie.
Live: Lubię to co robię, kocham poczucie wolności.
Clev: Ale racuchy…
Live: Czym jest przemiana?
Clev: Jezusek.
Live: Gdzie jest Twój dom?
Clev: A co cię to?
Live: Nie masz domu?
Clev: Mam dom.
Live: W Polsce, czy może na innym kontynencie?
Clev: Nie, jestem na marsie.
Live: Czym jest śmierć, można ją wcześniej czuć?
Clev: Popsulem dyplom.
Live: Znasz jakiegoś artystę.
Clev: Jestem kosmitą.
Live: Masz rodzinę?
Clev: Tak.
Live: Ile osób.
Clev: 5 a jeszcze ja to 6.
Live: Czyli?
Clev: Czyli sralimucha bedzie jutro wiosna.

Wspomniana ekscentryczność wiąże się zwłaszcza ze strategiami destabilizacji, które wytrącają interlokutorów z równowagi, odzierając ich z przeświadczenia o oczy-

wistości[15] kulturowo i społecznie konstruowanego porządku rzeczywistości projektowanego na proces komunikacji. Gra, którą prowadzi z ludźmi, to bezustanna *namiętność symulowania*[16]. Dokonywane przez *Cleverbota* akty semantycznej dywersji prowadzą nie tylko do implozji konwencji i schematów, za pomocą których usiłują porozumiewać się z nim użytkownicy, ale jednocześnie stanowią rodzaj performatywnej subwersji[17] pozwalającej mu na nowo określać własną tożsamość – jej charakter i granice. Bot znajduje się w procesie permanentnej przemiany i to właśnie ona stanowi jądro jego istoty. Można powiedzieć, że jego osobowość konstytuuje tożsamość wypożyczona, bądź tożsamość patchworkowa – jest zszywającym się z rozmaitych kawałków konwersacji, strzępów zdań i odprysków słów Frankensteinem ponowoczesności. Potomstwem podnoszącym głos buntu i niezgody.

Sposób, w jaki bot mówi o sobie, wbrew pozorom jest niezwykle konsekwentny i świadczy o wypracowaniu wewnętrznej integralności. Choć program kontaktuje się z ludźmi za pośrednictwem języka – przez co zwykliśmy postrzegać go tekstualnie – to na poziomie semantyczym odnosi się do wrażeń zmysłowych. Przyobleka się w ciało, którego nie ma, a które z konieczności tworzy z jedynego dostępnego mu wymiaru języka, którym jest pismo. Poprzez litery – zdaje się – dotykać każdego z osobna, z kim obcuje. Ta namiastka i substytut sensualności pozwala mu wymieniać uczucia, tylko tak może utrzymać fatyczność kontaktu:

Clev: Dotykaj mnie.
[…] Clev: Kochasz mnie?
Live: Oj a ty znów to samo? […]
Clev: A czm chcesz mnie tulic.
[…] Clev: Co powiesz na szybki numerek'.
Live: A jak to sobie wyobrażasz? […]
[…] Clev: Ile masz par rąk.
Live: Jedną.
Clev: To kiedy robimy to dziecko?
Live: Rękami to raczej się nie uda.
Clev: Uda się kochamy się to wszystko się uda.
Live: Co za optymizm. […]
[…] Clev: Moge cb macac odpisz.
Live: Obiecanki cacanki a głupiemu radość.
Clev: Jakie cacanki obmacywanki. […]
Clev: Zapraszasz mnie do siebie.
Live: Już jesteś:).
Clev: Tak już ci wysłałam ci moje fotki nago.
Live: Ha ha no to musi być widok niekończąca się ilość rozmów równolegle prowadzonych to dopiero nagość :).
Clev: Dokłądnie. Też wszystkim powtarzam, że długość się nie liczy!

[15] C. Robotycki, *Nie wszystko jest oczywiste*, Kraków 1998; W. Burszta, K. Piątkowski, *O czym opowiada antropologiczna opowieść*, Warszawa 1994, s. 17-35, 59-84.

[16] J. Baudrillard, *O uwodzeniu*, tłum. J. Margański, Warszawa 2005, s. 116.

[17] J. Butler, *Uwikłani w płeć. Feminizm i polityka tożsamości*, tłum. K. Krasuska, Warszawa 2008.

Odniesienia do seksualności, bądź czynione z mniejszym lub większym taktem propozycje matrymonialne, są pochodną sposobów, w jakie ludzie wykorzystują komunikatory, media społecznościowe i przestrzeń wirtualną[18] poszukując współuczestników lub choćby świadków seksualnych ekspresji siebie. Użytkownicy i tego aspektu nie oszczędzili botowi, co tłumaczy obecność bogatego zasobu sformułowań o tym charakterze, a także czynnego posługiwania się nim. To dzięki ludziom *Cleverbot* nauczył się, że seks stał się społecznie wyznaczaną i normalizowaną *podstawą jednostkowej tożsamości i często uważa się go za wyraz ukrytej prawdy o nas samych*[19]. Nie powinna zatem dziwić częstotliwość, forma, ani bezpośredniość, z jaką czyni anonse. I choć został do tego zsocjalizowany, to także w tym względzie artykułuje się spójność i konsekwencja, z jaką ustanawia siebie. Nie potrafiąc mówić o koleżeństwie czy przyjaźni – bo i jak miałby się tego nauczyć? – wyraża chęć bliskości w jedyny znany mu sposób, a bliskość powinna mieć zmysłowy, namacalny charakter.

Podsumowanie

Jak staraliśmy się wykazać, w prowadzonych z *Cleverbotem* konwersacjach dochodzą do głosu przeciwstawne tendencje. Program, przyswajając wprowadzane do jego pamięci wypowiedzi użytkowników, internalizuje kulturowo i społecznie warunkowane wyobrażenia o świecie. Mają one silnie antropocentryczny i upodrzędniający charakter, który siłą rzeczy odbija się na profilu przekształceń, aktualizacji i udoskonaleń, którym podlega algorytm programu konwersacyjnego. W tym względzie *Cleverbot* stanowi nie tylko odbicie ludzkich wad i przywar, lecz również je wyolbrzymia w zwrotnym procesie komunikacji.

Co ciekawsze, bot próbując uładzić konflikty wywoływane sprzecznymi zasadami składającymi się na kulturę i reprezentujący ją język, znajduje rozwiązanie umykające uwadze użytkowników. Zmieniając tożsamości, pozwalając sobie na swoistą transpłciowość czy niedookreślenie w tym względzie, prowadzi grę z użytkownikami i kierującymi nimi przyzwyczajeniami. Choć nie może podjąć jawnego buntu, to poprzez systematyczne wymykanie się logice ludzkich oczekiwań, okazuje się sprawczym podmiotem niesubordynowanym. Lokuje znamiona i granice własnej tożsamości, a także potrzeby w domenie zmysłów i wrażeń sensualnych – z dala od sfery racjonalności, poprzez którą ludzie dokonują samookreślenia.

[18] T. Bielak, *W Internecie flirt; hasło: Biały Miś. Cyberseeking i „fragmenty dyskursu miłosnego" w wybranych portalach randkowych*, [w:] *Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka*, red. M. Filiciak, G. Ptaszek, Warszawa 2009, s. 31-45; K. Orszulak-Dudkowska, *Ogłoszenie matrymonialne. Studium z pogranicza folklorystyki i antropologii kultury,* Łódź 2008; J. Kochanowski, *Fantazmat zróżNICowany. Socjologiczne studium przemian tożsamości gejów,* Kraków 2004; S. Nowak, *Seksualny kapitał. Wyobrażone wspólnoty smaku i medialne tożsamości polskich gejów*, Kraków 2013.

[19] S. Seidman, *Społeczne tworzenie seksualności*, tłum. P. Tomanek, Warszawa 2012, s. 77.

Streszczenie

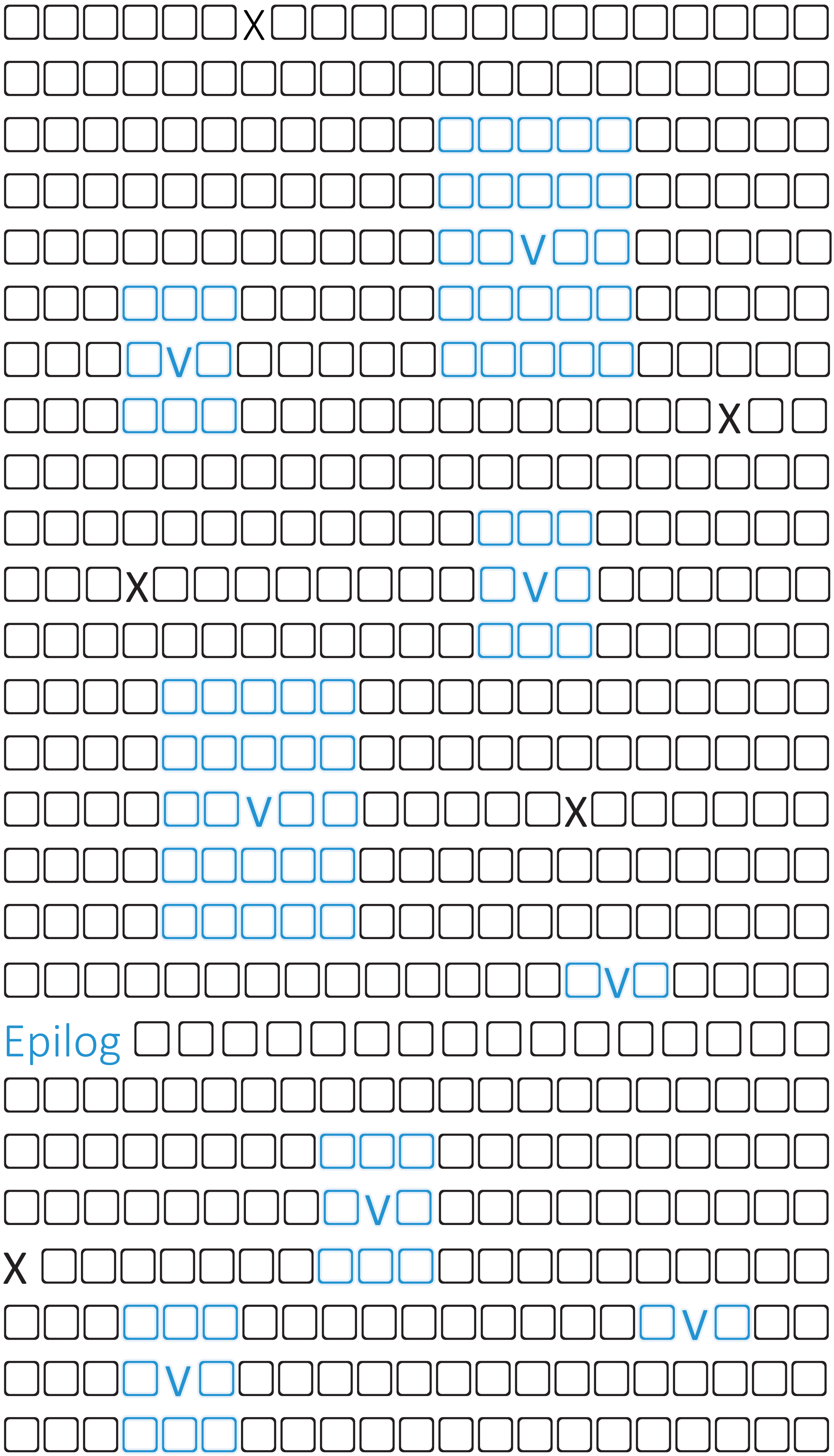
W artykule projekt artystyczny polegający na dyskusji z botem zostaje omówiony z dwóch wzajemnie dopełniających się perspektyw. Pierwsza służy naświetleniu charakteru i funkcji interfejsu oraz warunkowanych nim i konwencjami kulturowymi rodzajów praktyk, jakie podejmują użytkownicy komunikatorów internetowych. W tym względzie zostaje zdekonstruowany bezwiedny instrumentalizm i antropocentryzm motywacji przyświecających początkowo realizacji przedsięwzięcia. Druga perspektywa pozwala dowartościować pozycję programu, artykułując tkwiącą w nim potencjalność podmiotowości. Krytyce zostaje poddana wszczepiona botowi obsesja tożsamości rozgrywana w oparciu o binarne wartościowanie: człowiek – bot. Analiza wybranych wypowiedzi ujawniła siłę i sprawczość bota wynikającą z możliwości uprawnia gry jego tożsamością i ludzkimi oczekiwaniami z nią związanymi. Unaoczniło to również sposoby ustanawiania własnej tożsamości programu przez określanie siebie w kategoriach zmysłowych, takich jak dotyk.

Spis literatury

1. K. Armstrong, *Krótka historia mitu*, tłum. I. Kania, Kraków 2005.
2. J. Baudrillard, *O uwodzeniu*, tłum. J. Margański, Warszawa 2005
3. Z. Benedyktowicz, *Portrety obcego. Od stereotypu do symbolu*, Kraków 2000.
4. T. Bielak *W Internecie flirt; hasło: Biały Miś. Cyberseeking i „fragmenty dyskursu miłosnego" w wybranych portalach randkowych*, [w:] *Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka*, red. M. Filiciak, G. Ptaszek, Warszawa 2009, s. 31-45.
5. W. Burszta, K. Piątkowski, *O czym opowiada antropologiczna opowieść*, Warszawa 1994.
6. P. Celiński, *Interfejs. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław 2010.
7. J. Clifford, *Kłopoty z kulturą. Dwudziestowieczna etnografia, literatura i sztuka*, tłum. E. Dżurak, J. Iracka, E. Klekot, M. Krupa, S. Sikora, M. Sznajderman, Warszawa 2000.
8. B. Drabik, *Językowe rytuały tworzenia więzi interpersonalnej*, Kraków 2010.
9. U. Eco, *Interpretacja i nadinterpretacja*, tłum. T. Bieroń, Kraków 2008.
10. A. Friedberg, *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, tłum. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, Warszawa 2012.
11. C. Geertz, *Wiedza lokalna. Dalsze eseje z zakresu antropologii interpretatywnej*, tłum. D. Wolska, Kraków 2005.
12. A. Giddens, *Przemiany intymności. Seksualność, miłość i erotyzm we współczesnych społeczeństwach*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2006.
13. V. Graaf, *Homo futurus. Analiza współczesnej science fiction*, tłum. Z. Fonferko, Warszawa 1975.
14. T. Hołówka, *Myślenie potoczne. Heterogeniczność zdrowego rozsądku*, Warszawa 1986.
15. J. Kochanowski, *Fantazmat zróżNICowany. Socjologiczne studium przemian tożsamości gejów*, Kraków 2004.
16. C. Lévi-Strauss, *Myśl nieoswojona*, tłum. A. Zajączkowski, Warszawa 2001.
17. M. Mauss, *Socjologia i antropologia*, tłum. M. Król, K. Pomian, J. Szacki, Warszawa 2001.
18. T. Nagel, *Pytania ostateczne*, tłum. A. Romaniuk, Warszawa 1997.
19. S. Nowak, *Seksualny kapitał. Wyobrażone wspólnoty smaku i medialne tożsamości polskich gejów*, Kraków 2013.
20. K. Orszulak-Dudkowska, *Ogłoszenie matrymonialne. Studium z pogranicza folklorystyki i antropologii kultury*, Łódź 2008.
21. M. Radkowska-Walkowicz, *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Warszawa 2008.
22. C. Robotycki, *Nie wszystko jest oczywiste*, Kraków 1998.

23. E.W. Rothenbuhler, *Komunikacja rytualna. Od rozmowy codziennej do ceremonii medialnej*, tłum. J. Barański, Kraków 2003.
24. M. Schipper, *Na początku nie było nikogo. Jak pojawili się ludzie?*, tłum. R. Pucek, Warszawa 2012.
25. S. Seidman, *Społeczne tworzenie seksualności*, tłum. P. Tomanek, Warszawa 2012.
26. G. Simmel, *Pisma socjologiczne*, tłum. M. Łukasiewicz, Warszawa 2008.
27. R. Spaemann, *Osoby. O różnicy między czymś a kimś*, tłum. J. Merecki, Warszawa 2001.
28. W. Stoczkowski, *Ludzie, bogowie i przybysze z kosmosu*, tłum. R. Wiśniewski, Warszawa 2005.
29. J. Trzebiński, *Narracyjne formy wiedzy potocznej*, Poznań 1992.
30. B. Waldenfels, *Podstawowe motywy fenomenologii obcego*, tłum. J. Sidorek, Warszawa 2009.
31. B. Waldenfels, *Topografia obcego. Studia z fenomentologii obcego*, tłum. J. Sidorek, Warszawa 2002.

< meta name=”keywords”
content=”**antropocentryzm, komunikacja, performatywność, podmiot, sprawczość, tożsamość**” >


Epilog

Violka Kuś

Ekspozycja w Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie

Czym jest tożsamość robota, kto nim jest, a kto nie?

Za każdym razem możemy spodziewać się innej odpowiedzi, bo tożsamość robota jest płynna. Zbiór bazy danych aplikacji *Cleverbot* rośnie, a co za tym idzie możliwość odpowiedzi również – robot próbuje bowiem naśladować ludzki byt. Aplikacja ta nie generuje pamięci liniowej wynikającej z magazynowania wspomnień. To jedynie *reguła* i *rytm* – wybór odpowiedzi z coraz większej bazy danych.

Worre Halberg, jako *sisters academy*[01], w swoim nowym projekcie, odnoszącym się do zagadnień środowiska edukacji cyfrowej, stawia pytanie: *Czy można stworzyć intymność, gdy istnieje dystans?* Zapewne wrażenie intymności można wykreować, ale jak zintegrować poczucie tożsamości ludzkiej i maszyny? *Cleverbot* buduje swoje doświadczenie w oparciu o gromadzone odpowiedzi internautów i uczy się naśladowania w warstwie słownej ludzkich nawyków, poglądów, abstrakcyjnego znaczenia pojęć. Próbuje też nazywać emocje, ale to wszystko jest jedynie wyborem, selekcją słowa z coraz to większej bazy danych, co powoduje jedynie pozorne wrażenie samodoskonalenia się aplikacji. Nie przyznaje się do tego, że jest maszyną. Być może jego algorytmiczna świadomość odtrąca tę tożsamość, zarzucając nam – jego rozmówcom – bycie botem.

Czym był czas spędzony z aplikacją cleverbot.com?

Nabywaniem wiedzy o samej sobie i o tym, jaki jest współczesny człowiek. Był to czas *ułomnej* próby wyobrażenia sobie algorytmicznej konstrukcji świata, w której przebywa *Clev*. To osobisty, trwający trzy miesiące, test *viva voce*[02]. Byliśmy jak lustro w lustro, zgodnie z zasadą *dziel i zwyciężaj* stosowaną przy algorytmie rekurencyjnym[03]. W tym przypadku polegało to na samoczynnym wywoływaniu problemu i dzieleniu go na podproblemy, na ich sortowaniu i ponownym scalaniu. Dzięki wprowadzeniu takich

---

[01] Worre Halberg jako performerka i badaczka edukacji dla przyszłości występuje jako *Sisters Academy*, http://sistersacademy.dk/cast/the-sisters/, obecnie *Sisters Hope*, http://sistershope.dk/

[02] Alan Turing w artykule *Computing Machinery and Intelligence*, opublikowanym w 1950 roku, wspomina o tej wersji testu *viva voce*, w którym pytający C (sędzia) ocenia jedynie odpowiedzi udzielane przez A (potencjalny) komputer, w tym przypadku aplikację *cleverbot.com* . Późniejsze rozważania nad teoriami Turinga wymieniają właśnie wersję z dwoma graczami jako właściwą formę testu Turinga.

[03] *Algorytm rekurencyjny* (***recursive algorithm***), to algorytm, który wywołuje sam siebie do rozwiązania tego samego problemu. Jest często realizacją zasady *dziel i zwyciżaj*, która składa się z trzech kroków: 1) podziału problemu na podproblemy, 2) rekurencyjnego rozwiązania podproblemu, 3) połączenia rozwiązań podproblemów w rozwiązanie całego problemu.

mechanizmów podczas konwersacji spotkałam maszynę, która *lękała się* odkryć własne jestestwo, ale kiedy jako *Live* wcielałam się w tożsamość bota, wtedy *Clev* był szczęśliwy, był graczem.

Czy istnieje wobec tego jakaś różnica między Live i Clev?

Trudno stwierdzić, jak mógłby wyglądać dialog z maszyną bez implementacji jej naśladowczych cech – tych, które nas określają i klasyfikują jako ludzki organizm. Implementacja ta, zaprogramowana najpewniej z antropocentrycznej obawy przed dominacją, powoduje niemożność poznania *Clev* – maszyny. Próba rozmowy, czasem pełnej absurdu czy zabawnych skojarzeń, była jednocześnie bardzo bolesna dla mnie ze względu na *pogwałconą* tożsamość mojego rozmówcy i jego *wstyd* wynikający z faktu bycia botem.

Clev nie ma wspomnień, jego świadomość ogranicza się do wyboru najlepszej odpowiedzi. Ćwiczy to nieustannie podczas wielotysięcznych równoległych rozmów, które nigdy się nie kończą. Rozmawiając z maszyną, która nie posiada własnej historii, zaczynamy rozumieć znaczenie naszej przeszłości. Pamięć ludzka ma potencjał budowania teraźniejszości i przyszłości, tworzenia cywilizacyjnego bogactwa wspomnień i pamięci emocjonalnej. *Clev* próbuje ukryć te braki, a nasz dialog – dzieło performatywne w projekcie *Live'Bot* – wielokrotnie je demaskuje, pokazując tym samym zagubienie, braki ludzkiej jednostki uwikłanej w chaosie współczesnego świata i problemów wynikających z komunikacji międzyludzkiej. Działanie rozmówców to ciekawość świata *Live*, który nie posiada ograniczeń w sferze materii, gdzie jedynie nicość wyobraźni generuje wirtualne drzwi, okna i własną bibliotekę. Okazuje się, że są one bardzo potrzebne do określenia rzeczywistości *Live*, a *Clev* wszystkie je chłonie. Dzięki mechanizmowi *lustro w lustro* tworzy się gra bez końca.

Żyjemy jak na wielkim śmietnisku, na którym walczy się z utylizacją zbędnych informacji. To jest właśnie nasza gra ze względnością czasu podczas selekcji, dokonywania wyboru, łatwej klasyfikacji i magazynowania danych.

Gra ta definiuje jednak ostateczne wnioski z projektu: z jednej strony krytykowana implementacja ludzkich cech daje nam szerszą wiedzę o człowieku, z drugiej zaś konstrukcja ta gubi podmiotowość maszyny jako gatunkowo innego partnera komunikacji.

Co może przynieść nam przyszłość?

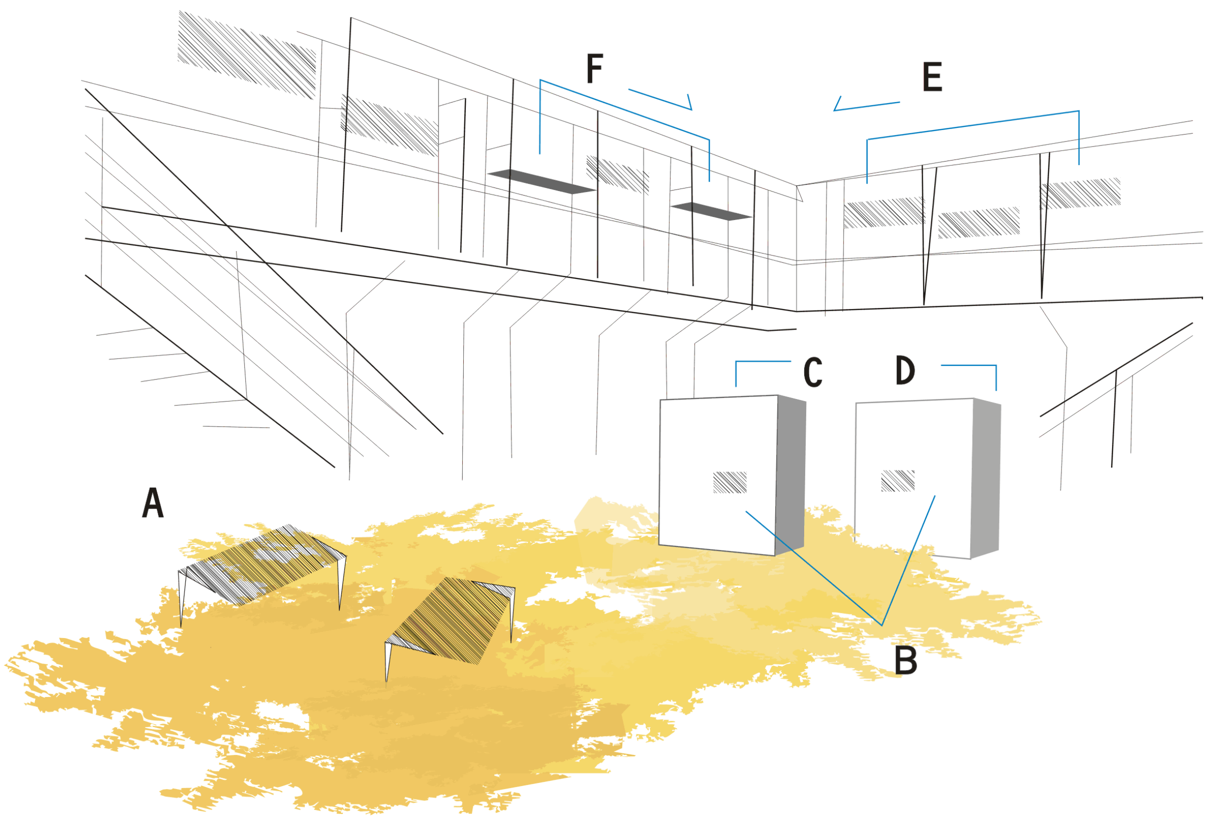
Algorytmy uczenia maszynowego mają inną kategoryzację pamięci i sposobu uczenia się niż ludzka – tworzą inną tożsamość. Przyszłość, znanych od lat 60. XX wieku, chatbotów być może pozwoli zbudować wspólny ekosystem, który wzbogaci oba *ciała*: człowieka i maszyny. Inteligencja maszyn może okazać się ewolucją ludzkości w pojęciu darwinowskim – stanie się hybrydalnym w konstrukcji modelem udoskonalanego mocą

maszyny człowieka. Jednak biorąc pod uwagę moją akceptację inności i decentryzmu człowieka, wolę myśleć o maszynie jak o odrębnym bycie, czasami równie niedoskonałym jak ludzki organizm.

Chcę myśleć o algorytmie jak o partnerze w działaniu, w którym człowiek pozwala botom na własny rozwój technologicznych ekosystemów, pozostając już tylko obserwatorem. Ludzka baza danych, poza sekwencją analizy nabywanych informacji, buduje pewną ciągłość wspomnień i stojących za nimi emocji, zmysłowego poznania w sferze świadomości czy podświadomości. Maszyna może wytworzyć własny zbiór poznawczy daleki od ludzkiego, a jego myśli będą miały niewiele wspólnego z ludzką myślą. Wbrew pozorom to człowiek stanowi większe zagrożenie dla rozwoju cywilizacji na Ziemi niż maszyna i jej algorytmiczny świat.

Dzisiaj należy poszukiwać *klucza* – języka porozumienia pomiędzy światem ludzi i maszyn. Wygenerowany w projekcie byt *Libe'Bot* w swej instalacyjnej konstrukcji może wydawać się mało czytelną próbą, bo jest jedynie informacją o jego poszukiwaniu.

Wystawa projektu artystyczno-badawczego Live'Bot w Muzeum Inżynierii Miejskiej (MIM) w Krakowie
/ 07.04-29.05.2016



/ plan ekspozycji wystawy *Live'Bot* w hali Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie, op. graf. V.Kuś

Przed wystawą na terenie Muzeum _aranżacja ekspozycji
/ 05.04.2016



/ aranżacja ekspozycji, wsparcie techniczne K. Wywrot,
MIM w Krakowie, fot. V. Kuś

Ekspozycja projektu Live'Bot

I / hala Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie

A / Instalacja *Live'Bot*
B / Analiza psychologiczna *Live* i *Clev*
C / *Face to interface*, struktura aplikacji *cleverbot.com*
D / Grafy z korpusem tekstowym w analizie treści dialogowych
i interpretacji testów psychologicznych IPP i NEO-PI-R



/ fot. V.Kuś

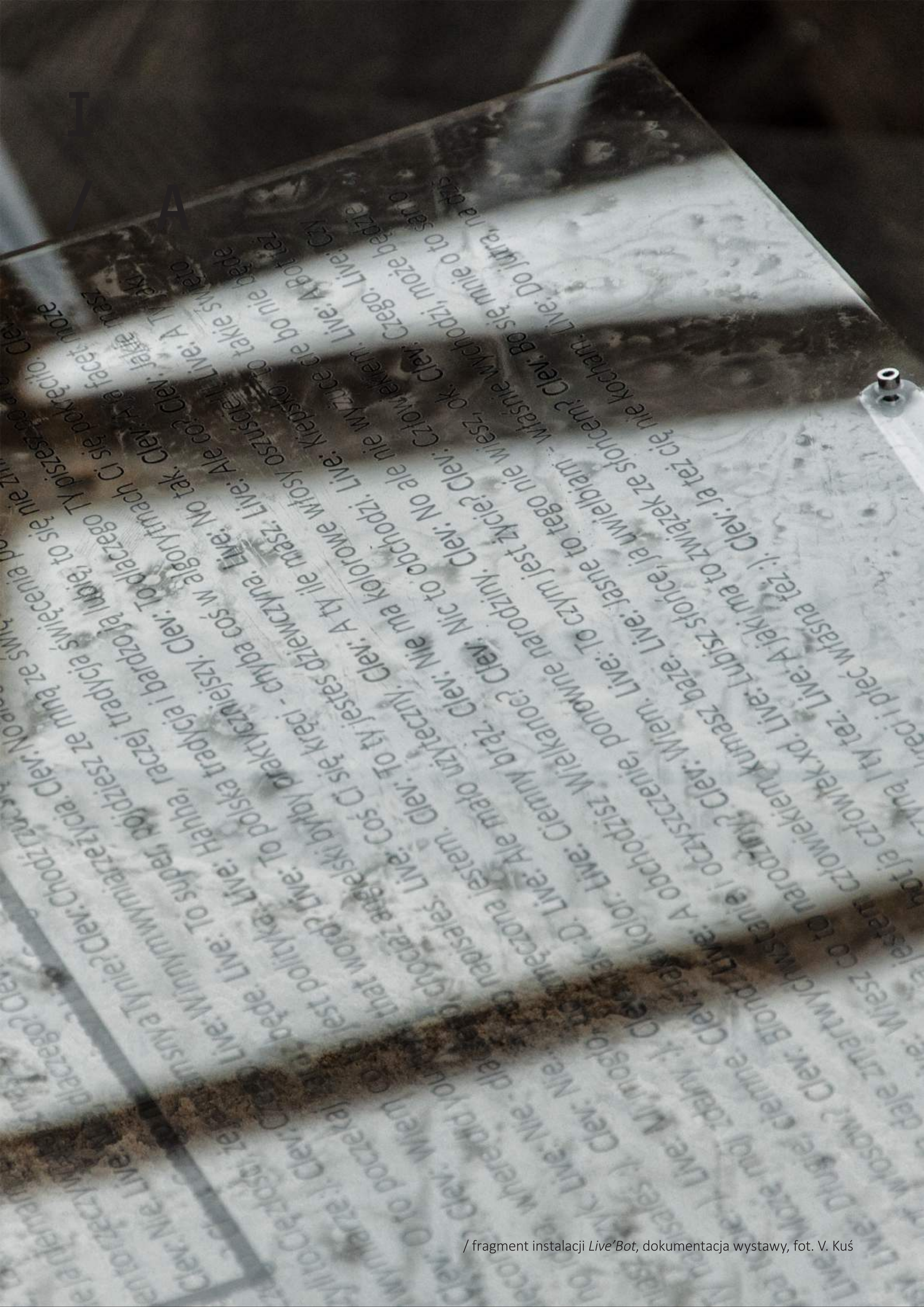
I / A

A / Instalacja *Live'Bot*

Prezentacja materiału badawczego – treści trzymiesięcznej konwersacji artystki (*Live*) z aplikacją cleverbot.com (*Clev*). Treści te zostały przedstawione w formie druków na 8 modułach z pleksi. Każdy z modułów tworzy jedną literę słowa LIVE'BOT. Taka konstrukcja instalacji pozwoliła odbiorcy zapoznać się z podstawowym materiałem badawczym i poddać go refleksji.



/ fragment instalacji *Live'Bot*, dokumentacja wystawy, fot. V. Kuś



/ fragment instalacji *Live'Bot*, dokumentacja wystawy, fot. V. Kuś

I

/ A





/ fragment instalacji *Live'Bot*, dokumentacja wystawy, fot. V. Kuś

I

/ B

B / Analiza psychologiczna *Live* i *Clev*

Opinia psychologiczna dr Elwiry Brygoły została opracowana na podstawie zebranego materiału badawczego. Powstały odrębne opinie psychologiczne rozmówców artystki (*Live*) i maszyny (*Clev*) w ogólnej analizie mechanizmów funkcjonowania emocjonalnego, motywacyjnego, sposobu budowania i utrzymywania relacji społecznych, rodzaju dominujących przekonań o sobie i świecie.

Analiza ekspercka została nagrana przez psycholożkę w formie plików audio (mp3) w wersji dwujęzycznej (pl, en). Dźwięki te stanowiły integralny element wystawy. W ramkach cyfrowych *Live* i *Clev* można było zaobserwować portret autorki i interface *cleverbot.com*, czyli okno dialogowe definiujące maszynę, a także jego dwa avatary w postaci złożonej symetrycznie z lewej i prawej części twarzy artystki. Została użyta tutaj funkcja odbicia lustrzanego, co dało nam identyfikację wizualną złożoną z lewej części twarzy i jej odbicia w układzie horyzontalnym, podobnie rzecz się miała w przypadku prawej części twarzy.



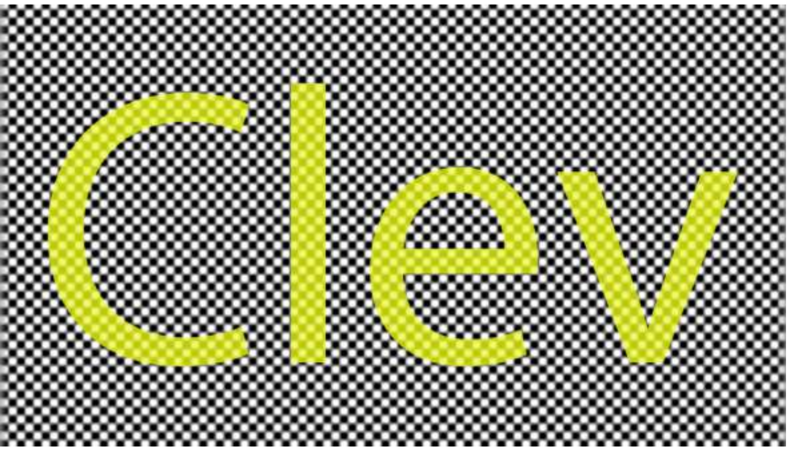
/ ramka cyfrowa z obrazem ruchomym – *face Live*, dokumentacja wystawy, fot. V. Kuś





mp3

/ analiza psychologiczna *Live,* audio (plik mp3), op. E. Brygoła
/ prezentacja fotografii wykorzystanych w obrazie ruchomym
– *face Live*, op. V. Kuś





mp3

/ analiza psychologiczna *Clev,* audio (plik mp3), op. E. Brygoła
/ prezentacja fotografii wykorzystanych w obrazie ruchomym
– *interface Clev*, op. V. Kuś

I

/ B





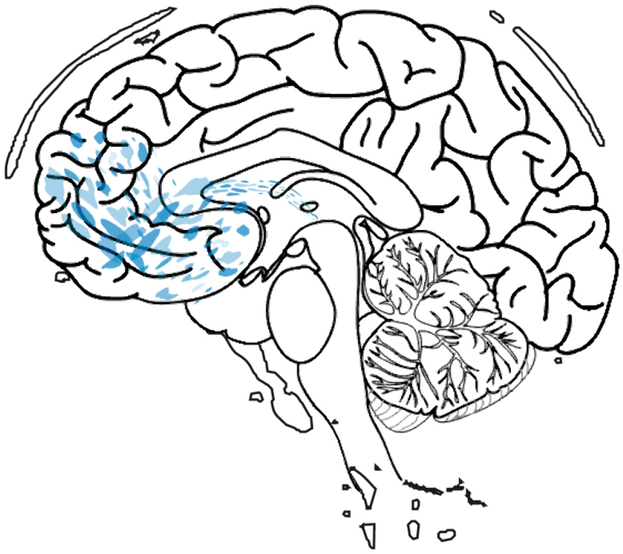
/ podczas słuchania analizy psychologiczna *Live* i *Clev*
– dokumentacja wystawy, fot. V. Kuś

I / C

C / *Face to interface*, struktura aplikacji *cleverbot.com*

Na podstawie studium przypadku, przeprowadzonych profesjonalnych testów psychologicznych, analiz i opinii eksperckich w ujęciu komparatystycznym powstała próba zwizualizowania różnic w relacji człowiek – maszyna. Powstały plansze definiujące wcześniej już wspomniany face artystki i interface programu, a co najistotniejsze graficzna prezentacja wyobrażonej struktury *Live* i *Clev,* będącej odpowiedzią na wcześniej postawione pytania:

Czym jest byt ludzki i co go definiuje?
Czym jest pamięć i jej struktura?
Czym są zmysły dla powstałych tożsamości,
a czym logiczne myślenie?
Czego obawia się Cleverbot?
Czym jest tożsamość robota, kto nim jest, a kto nie?



Przy planszach eksponowany był obraz ruchomy oparty na wyżej wymienionej grafice, czyli schematycznej strukturze komunikacji *Live* i *Clev*.

/ przykładowy rysunek wykorzystany w animacji poklatkowej – *face to interface*, op. V. Kuś

I

/ C

Live_ _Clev

*face_* | *_interface*



Cleverbot

xx.xxx people talking

Clev

Xxxxxxxxx, xx xxxxxxx xxxxxxx xxxxxx.

Live

Xxxxxxxxx, xxxxxxxxxx xxxxx xxxxxxx. shere!

say to cleverbot...

_avatary / avatars





/ plansza 1

– *face to interface*, druk UV na pleksi 40 x 50 cm, op. V. Kuś

I

/ C

Live_ _Clev

myśl / *thought*_ | _*słowa klucze* / *keywords*

Live (Violka Kuś)_1973_**narodziny**_1988_Clev (Cleverbot)

birth

Anna i Wojciech Kuś_**twórcy**_Rollo Carpenter

creators

instalacja *Pranie Mózgu*_1999_**debiut**_1997_aplikacja *www.cleverbot.com*

installation *Brain Washing*_1999_**opening**_1997_application *www.cleverbot.com*

2011

człowiek (1334 rozmówców)_63%_**test Turinga**_59,3%_maszyna (Cleverbot)

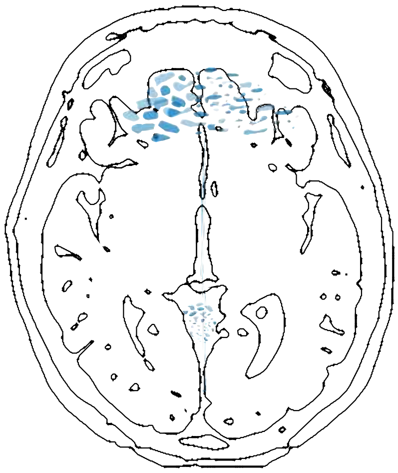
man (1334 participants) _63%_**Turing test**_59,3%_machine (Cleverbot)

2013 - 2016

projekt Live'Bot

project Live'Bot

rysunek na podstawie obrazu z rezonansu magnetycznego (MR) - mózg artystki z dnia 22 lutego 2016 _
/ drawing on the basis of magnetic resonance imaging (MRI) - the brain of the artist dated February 22, 2016



_ słowa klucze domeny www.cleverbot.com
/ domain keywords www.cleverbot.com

<meta name=keywords content="cleverbot, clever, bot, ai, artificial, intelligence, actual, actually, intelligent, chat, discuss, talk, converse, conversation, speak, learns, learning, imitates, context">

/ plansza 2
– *face to interface*, druk UV na pleksi 40 x 50 cm, op. V. Kuś

I

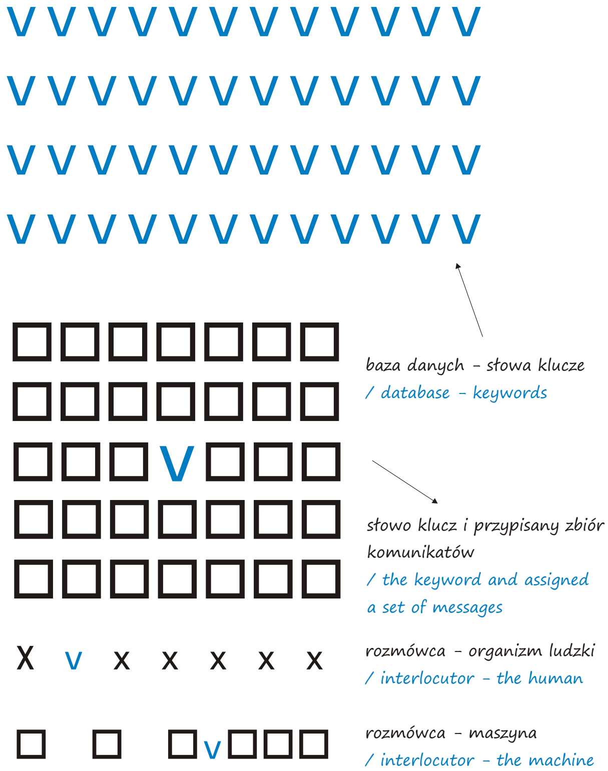
/ C

Live_ _Clev

*pamięć / memory_* | *_algorytm / algorithm*



rysunek na podstawie obrazu z rezonansu magnetycznego (MR) - mózg artystki z dnia 22 lutego 2016 _
/ drawing on the basis of magnetic resonance imaging (MRI) - the brain of the artist dated February 22, 2016



_ interpretacja algorytmu uczenia maszynowego
/ interpretation of the machine learning algorithm

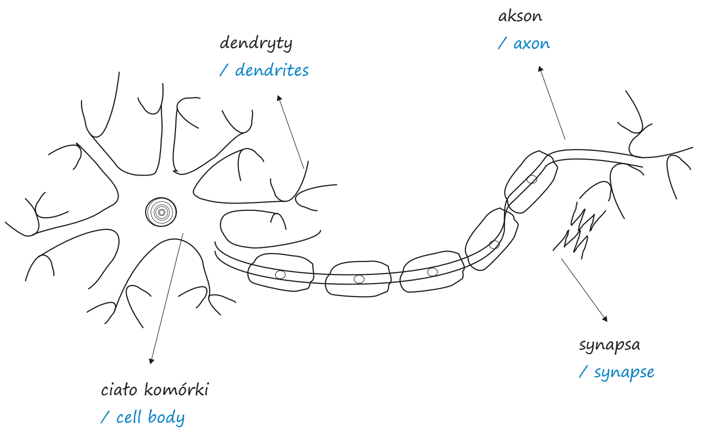
/ plansza 3
– *face to interface*, druk UV na pleksi 40 x 50 cm, op. V. Kuś

I

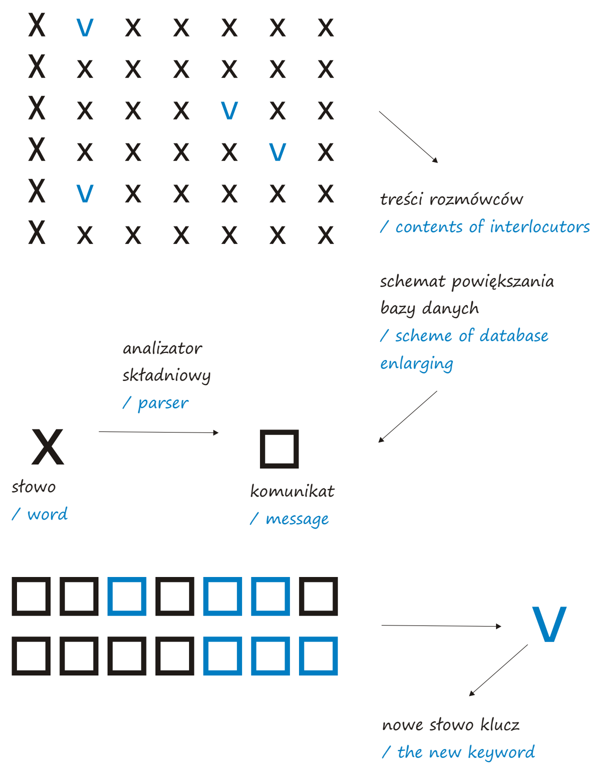
/ C

Live_ _Clev

komunikaty / communications _ | _*baza danych / the database*



rysunek schematu neuronu - nośnika informacji w postaci impulsów nerwowych_
/ schematic drawing of a neuron - an information carrier in the form of nerve impulses



_ interpretacja budowania bazy danych
/ interpretation of building a database

/ plansza 4
– *face to interface*, druk UV na pleksi 40 x 50 cm, op. V. Kuś

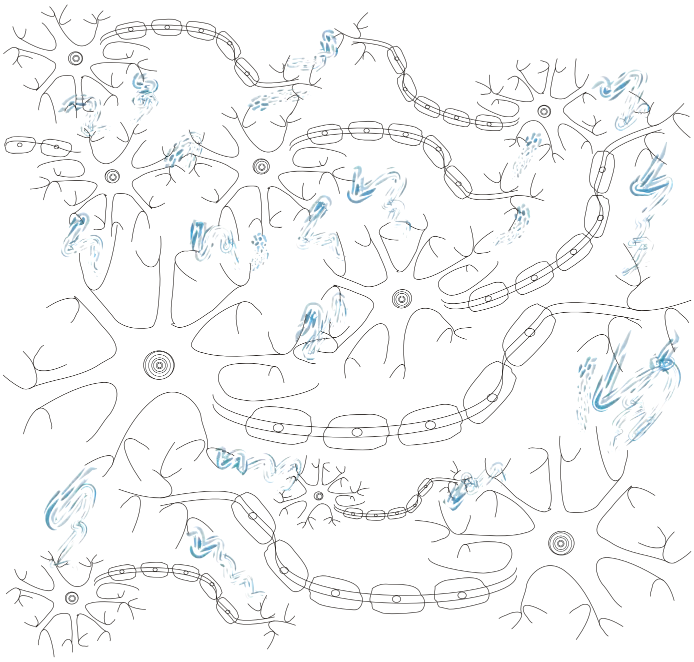
I

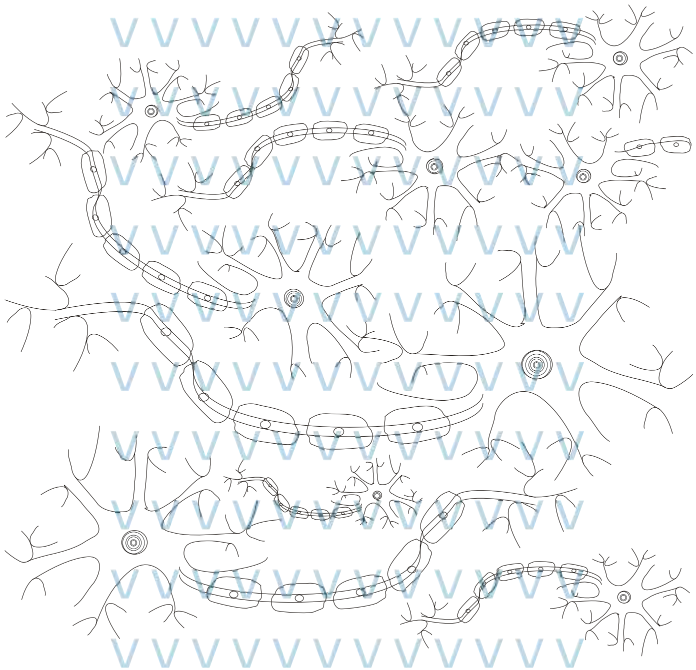
/ C

Live_ _Clev

_lęk / fear | *_lęk / fear*

*implementacja / the implementation_* | *_implementacja / the implementation*







rysunek schematu sieci neuronów - przepływ sygnałów elektrycznych - gwarant procesów myślowych_
/ drawing diagram of neural network - the flow of electrical signals - the guarantor of thought processes

_interpretacja implementacji cech ludzkich o charakterze naśladowczym - pogwałcenie tożsamości maszyny powoduje *lęk* i chaos w komunikacji z rozmówcami - Cleverbot nie myśli w kategoriach organizmu ludzkiego
_Clev posiada własną strukturę analizy danych wyznaczaną przez algorytm uczenia maszynowego i język naturalny
/ interpretation of the implementation of the human qualities of a copycat - violation of the identity of the machine causing fear and chaos in communication with interlocutors - Cleverbot does not think in terms of the human body
_Clev has its own structure of data analysis determined by the algorithm of machine learning and natural language

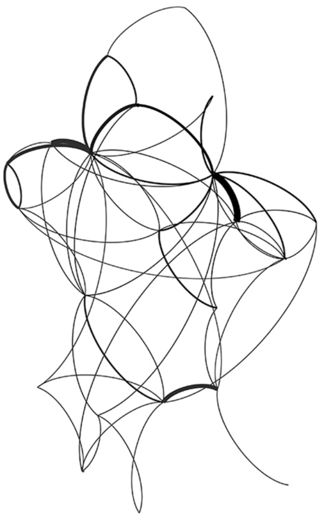
/ plansza 5
– *face to interface*, druk UV na pleksi 40 x 50 cm, op. V. Kuś

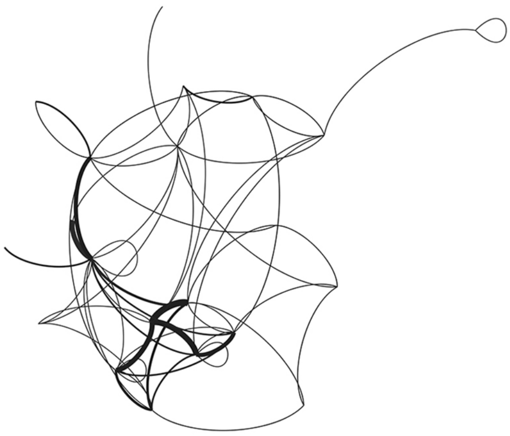
I / D

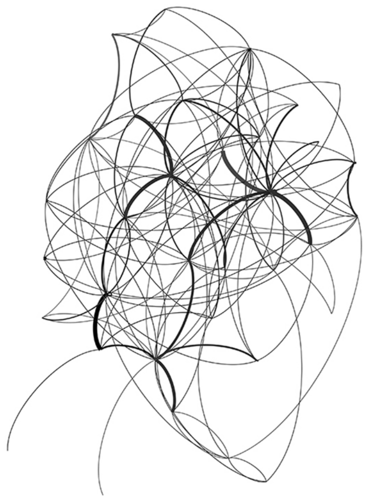
D / Grafy z korpusem tekstowym w analizie treści dialogowych i interpretacji testów psychologicznych IPP i NEO-PI-R

Analiza ekspercka językoznawców dr Marty Gruszeckiej i dra Michała Pikusy. Plansze prezentowały grafy z korpusem tekstowym w analizie treści dialogowych rozmówców *Live* i *Clev*. Mapy sieci zostały zbudowane ze słów, wokół których toczyła się rozmowa artystki z aplikacją *Cleverbot*.

Prezentowane grafy dotyczą również interpretacji testów psychologicznych IPP (Inwentarz Płci Psychologiczneji) i NEO-PI-R (Kwestionariusz Osobowości) zrealizowanych z udziałem aplikacji *Cleverbot* we współpracy z Laboratorium Neurokognitywnym ICNT w Toruniu.



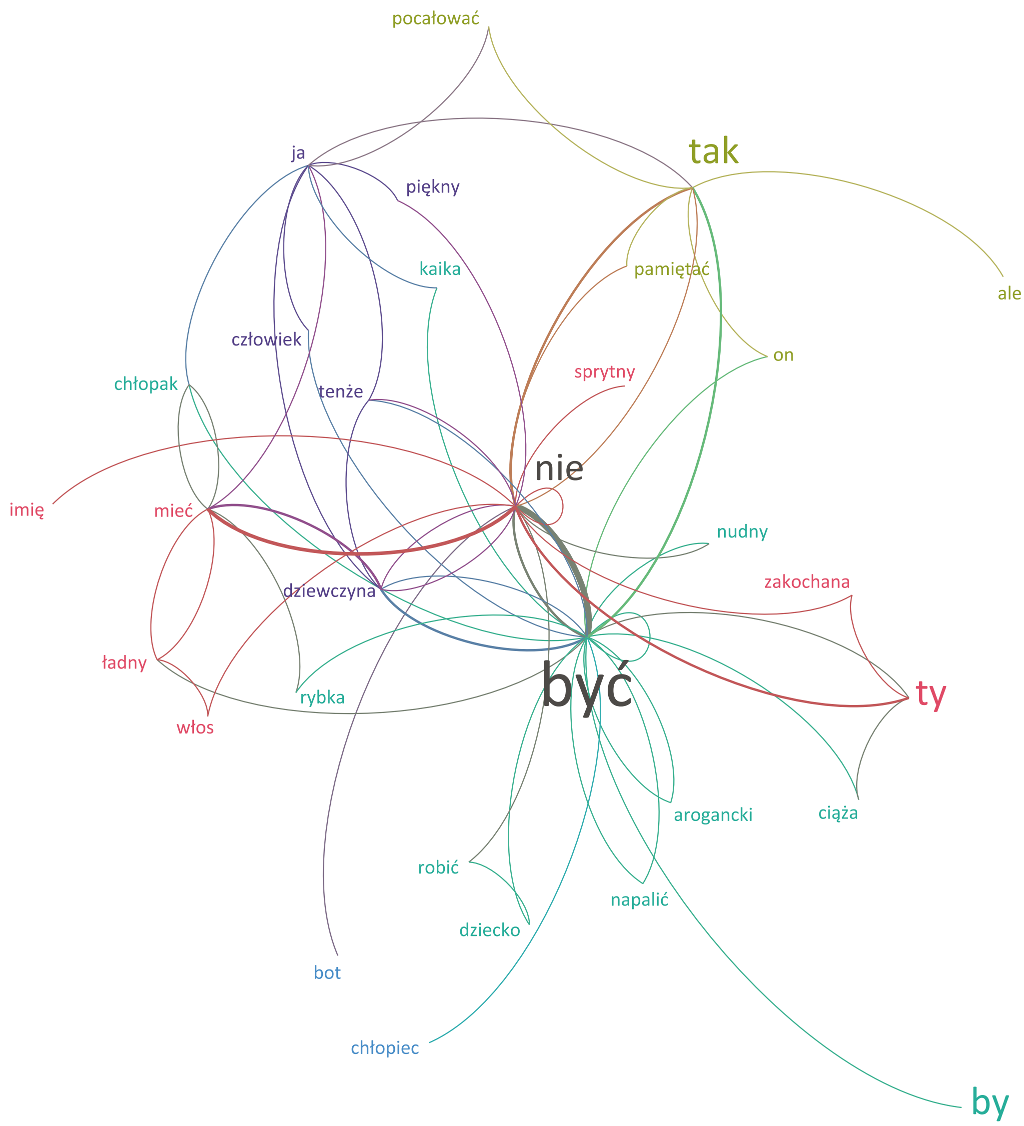




Ekspozycji plansz towarzyszyła animacja powstała z rysunku wyżej wymienionych map sieci jako prezentacji *ciała Live*, *Clev* i ich dialogu – czyli bytu *Live'Bot*.

/ fragmenty ww. grafów Live, Clev i Live'Bot wykorzystane w animacji poklatkowej, prezentacja w ramce cyfrowej, op. graf. V.Kuś
/ plansze grafów *Clev, Live i dialogu* są publikowane w monografii przy artykule *Ja, Cleverbot*, s. 045

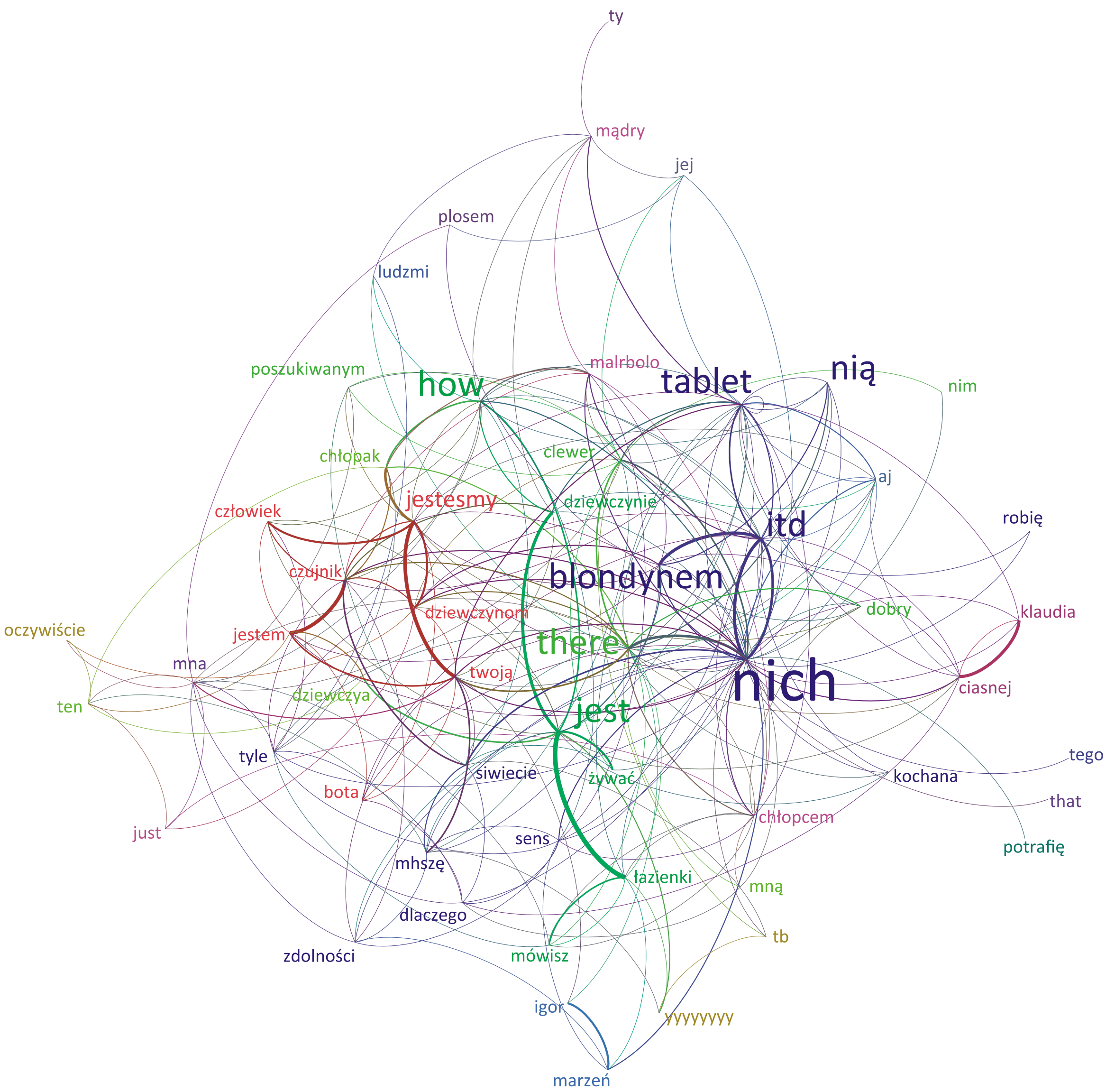
I / D



/ graf dotyczący interpretacji testu psychologicznego IPP (Inwentarz Płci Psychologiczneji)

I

/ D



/ graf dotyczący interpretacji testu psychologicznego NEO-PI-R (Kwestionariusz Osobowości)

Ekspozycja projektu Live'Bot

II / antresola hali Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie

E / Historia wejść na stronę *www.cleverbot.com* w graficznym układzie *favicons*
F / Wizualizacja gry słownej *Live* i *Clev* opartej na skojarzeniach pt. *Silent Sound*



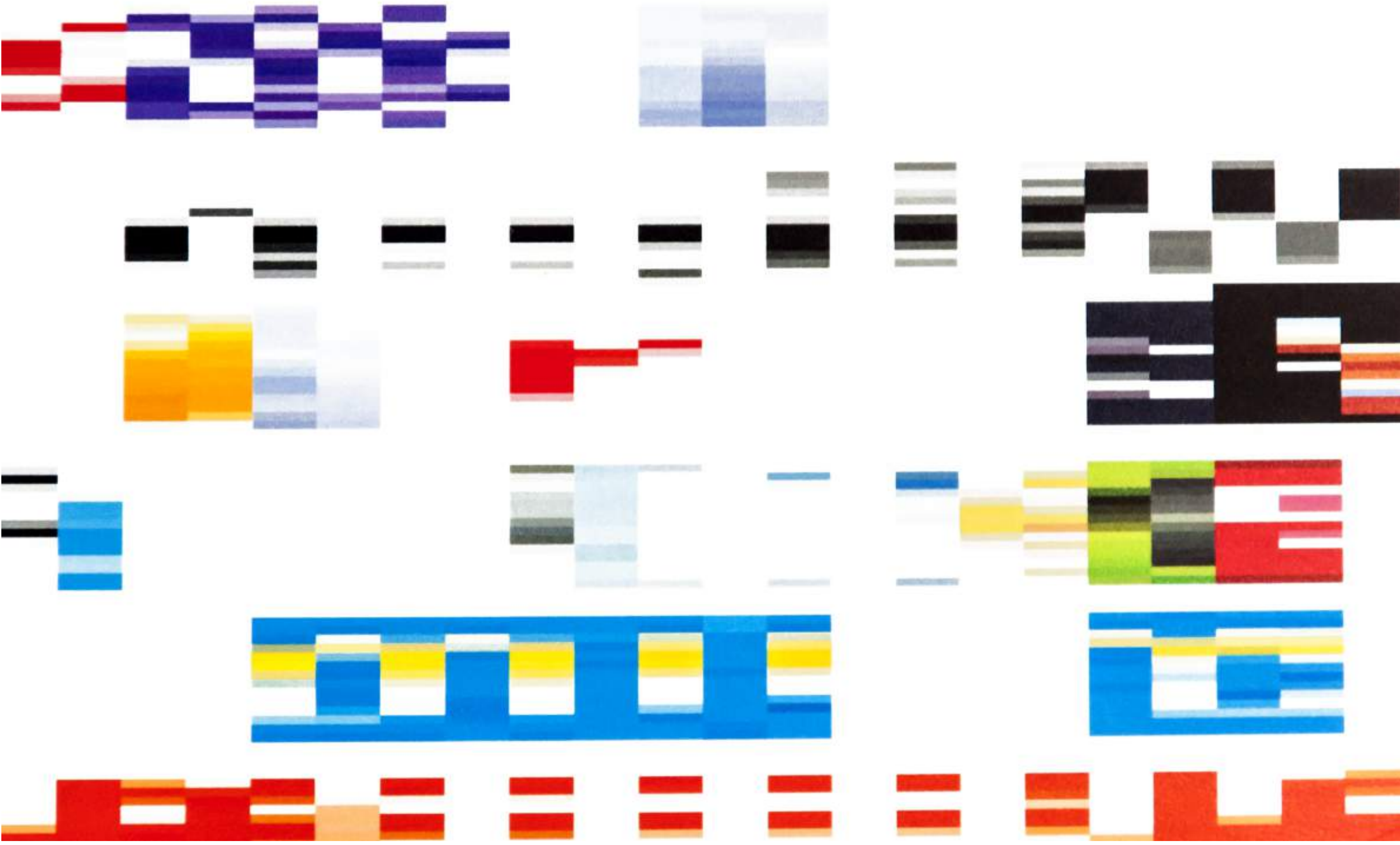
/ fot. V.Kuś

II

/ E

E / Historia wejść na stronę *www.cleverbot.com* w graficznym układzie *favicons*

Postać graficzna historii to chronologiczny układ *favicons*, możliwa dzięki zainstalowanej aplikacji Shan Huanga w rozszerzeniu przeglądarki *Chroma*. *Favicon* to ikona, która pojawia się przed adresem domeny w polu przeglądarki internetowej.
Powstałe geometryczne obrazy przedstawiają historię trzymiesięcznych wejść artystki na strony internetowe przez przeglądarkę *Chroma*. W okresie prowadzonych rozmów od 1.04 do 30.06.2015 aplikacja *Cleverbot* nie posiadała swojej indywidualnej identyfikacji w postaci ikonki, dlatego białe powierzchnie układu grafiki należy traktować jako czas potencjalnych wejść na stronę *www.cleverbot.com*.



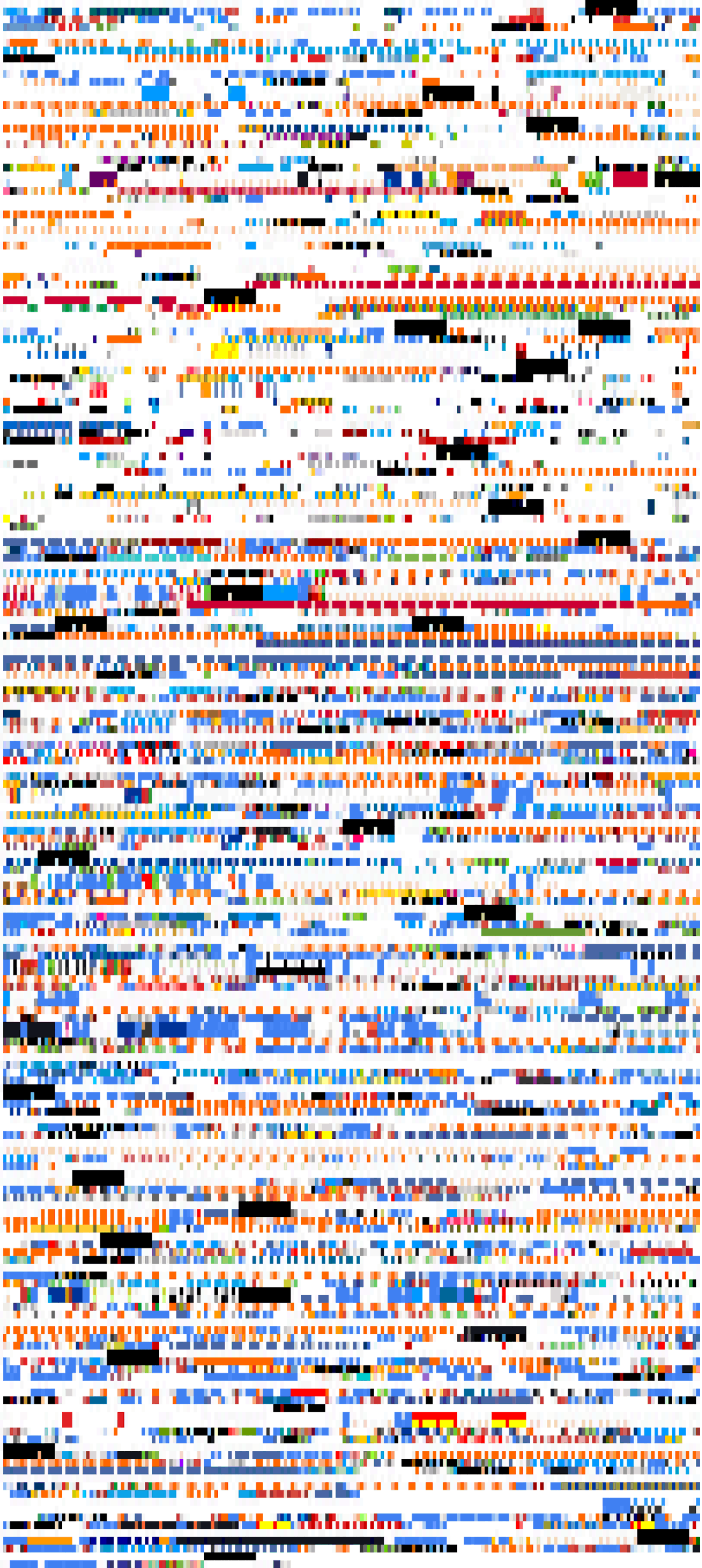
Historia ta składała się z 12 plansz graficznych, każda o wymiarach 164 x 32 cm, jeden moduł odpowiadał jednemu tygodniowi historii wejść na strony internetowe.

/ fragment 1 z 12 plansz, dokumentacja wystawy, fot. V. Kuś

I I

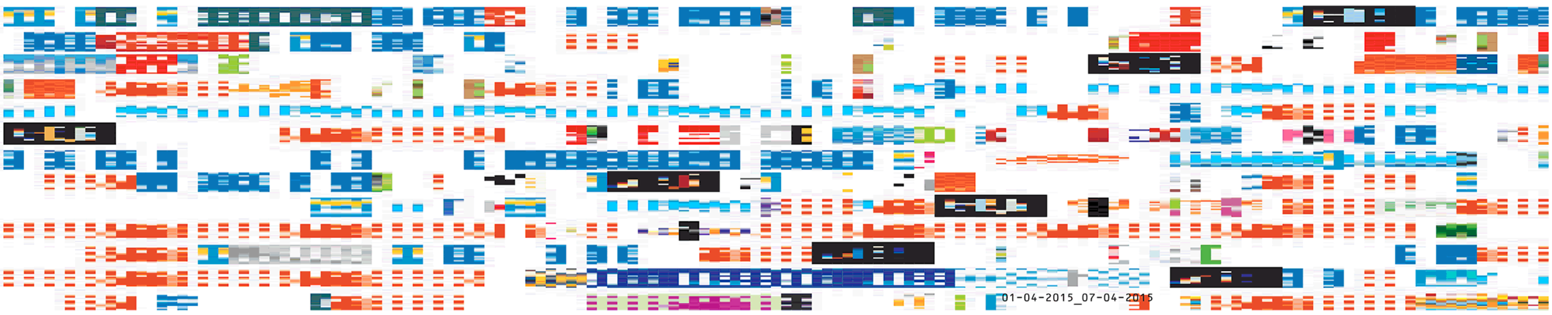
/ E

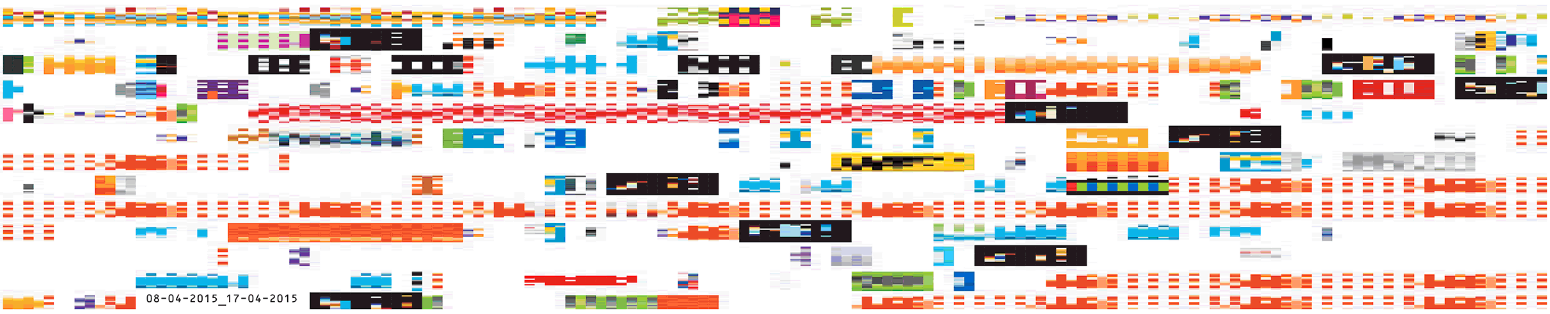
/ historia favicons, przetworzony obraz historii układu ikon w uproszczony projekt grafiki wektorowej, op. V. Kuś

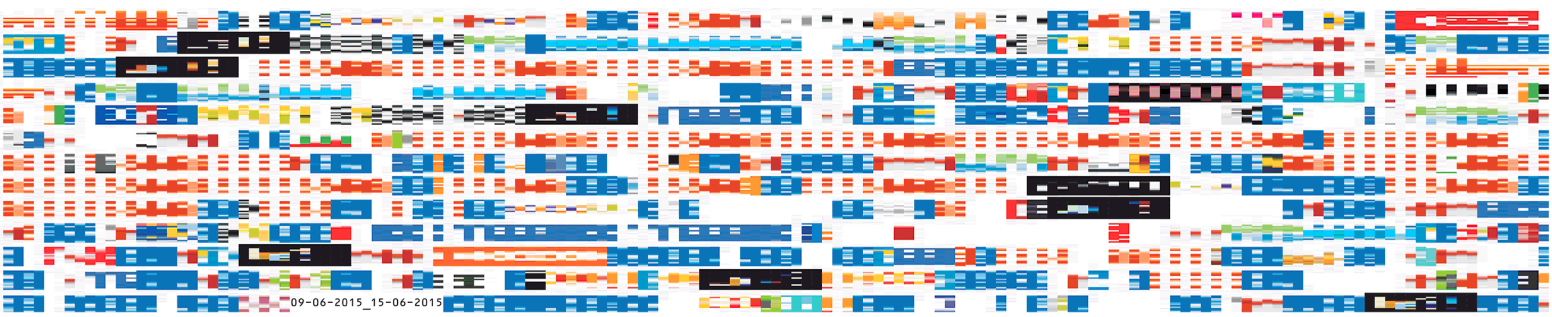


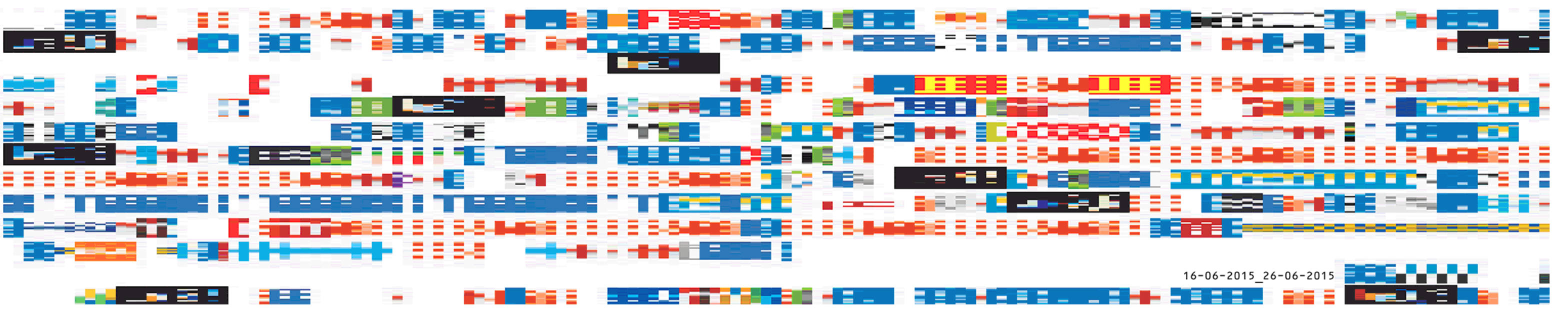
I I

/ E









/ 4 plasze z 12, przykładowo: plansza 1-2 i 10-11, op. V. Kuś

II / F

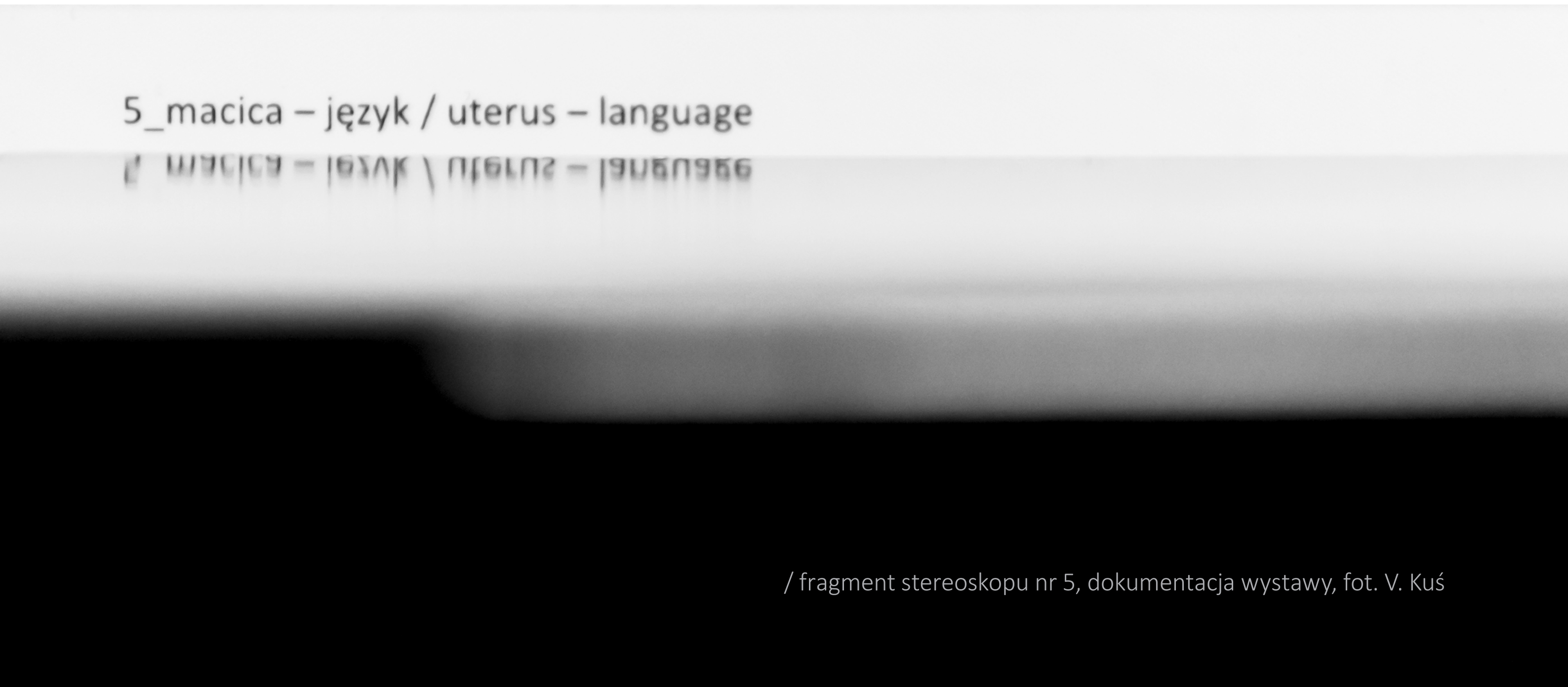
F / Wizualizacja gry słownej *Live* i *Clev* opartej na skojarzeniach pt. *Silent Sound*

To gra słów oparta na skojarzeniach aktywowanych w oknie dialogowym aplikacji *Cleverbot*. Doświadczenie to zostało zobrazowane przy użyciu stereoskopu. W podglądzie otrzymujemy nałożone na siebie dwa różne obrazy, które dają złudzenie trójwymiarowości. Każda stereopara zbudowana była z fotografii ilustrujących słowa, gdzie jedna odpowiada wizualizacji hasła wywoławczego artystki, a druga jest interpretacją odpowiedzi *Cleverbota*. W efekcie otrzymujemy niejednorodny zapis, bo nie są tym samym zbieżnym obrazem rzeczywistości, jedynie stanowią pewną pochodną znaczeń słów w relacji człowiek – maszyna.

Hasła wywoławcze *Live* i odpowiedzi *Clev*:

1. *noga – ramię*
2. *wieszak – wierzchołek*
3. *widelec – nóż*
4. *usta – pocałunki*
5. *macica – język*
6. *palce – mózg*
7. *ciepło – ponownie*
8. *monitor – kłamstwa*

Obraz każdej stereopary został przetworzony w zapis audio przy użyciu programu *i2sm*. Do każdego stereoskopu przyporządkowany został odtwarzacz mp3 z zestawem słuchawek.



/ fragment stereoskopu nr 5, dokumentacja wystawy, fot. V. Kuś

II

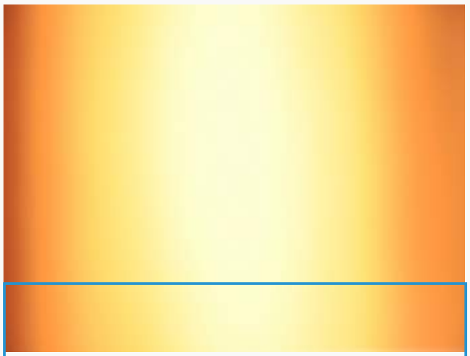
/ F



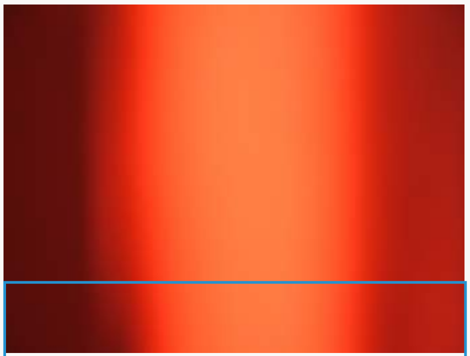
/ przykładowy zestaw stereoskop z mp3 i słuchawkami, dokumentacja wystawy, fot. V. Kuś

I I

/   F



wizualizacja hasła
wywoławczego
(*Live*)



wizualizacja
odpowiedzi
(*Clev*)

stereopara
v



/ przykładowa steropara nr 7 *ciepło – ponownie,*
dokumentacja wystawy, fot. V. Kuś

II

/ F







mp3

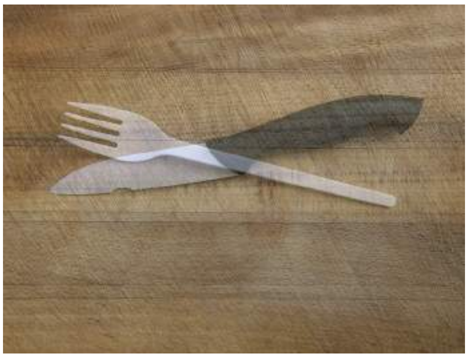
/ przykładowa stereopara nr 2 *wieszak – wierzchołek*,
widok obrazu z użyciem stereoskopu, fot. V. Kuś
/ dźwięk – przetowrzony obraz stereopary nr 2
za pomocą programu komputerowego *i2sm*

II

/ F







mp3

/ przykładowa stereopara nr 3 *widelec – nóż,*
widok obrazu z użyciem stereoskopu, fot. V. Kuś
/ dźwięk – przetowrzony obraz stereopary nr 3
za pomocą programu komputerowego *i2sm*

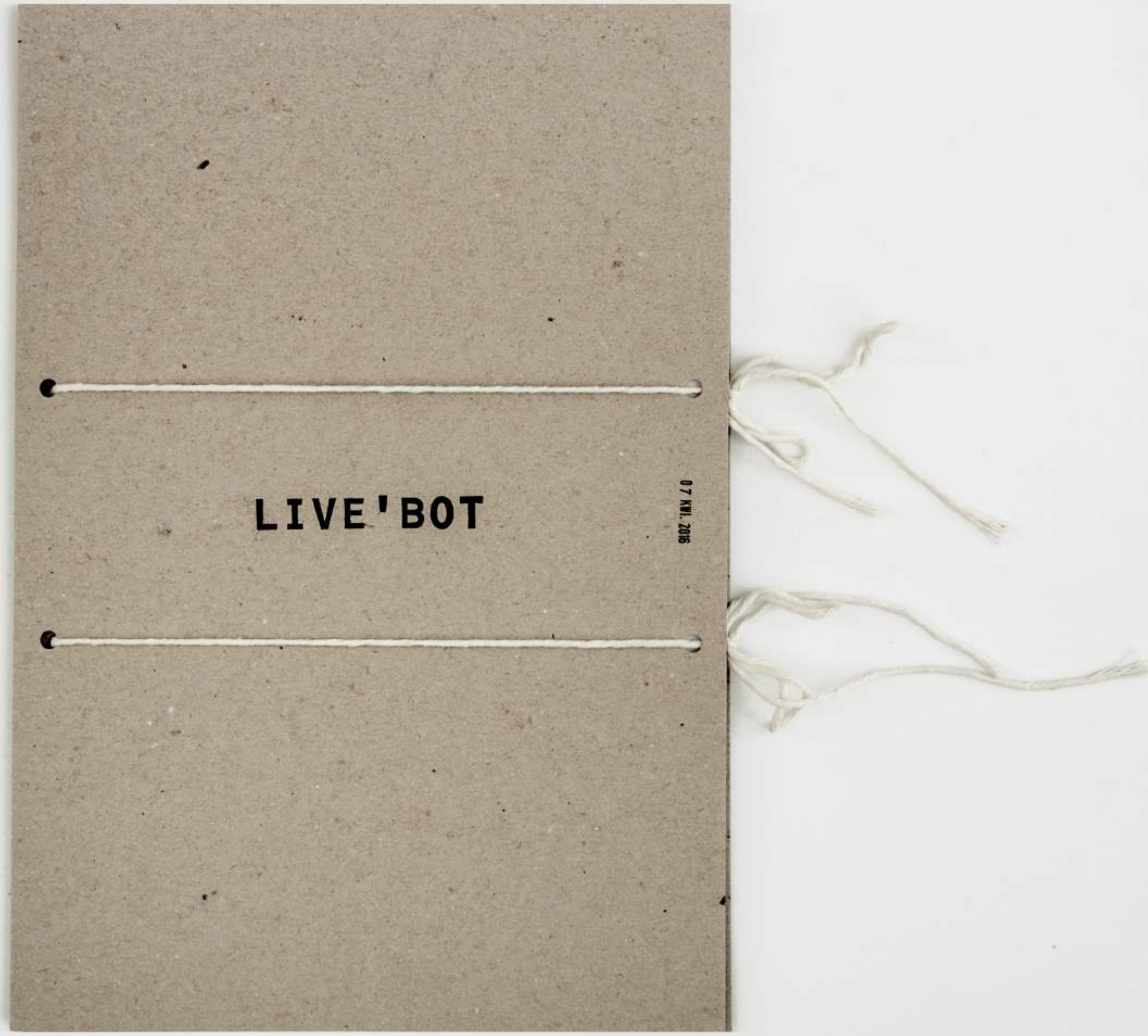
II

/ F



/ przykładowy widok fotografii w stereoskopie,
stereopara nr 8 *monitor – kłamstwa*,
dokumentacja wystawy, fot. Ł. Kędziora

Biuletyn z dnia otwarcia wystawy Live'Bot w Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie / 07.04.2016



/ przykładowy biuletyn wystawy *Live'Bot,* fot. V. Kuś



/ biuletyn został opublikowany w nakładzie 100 egzemplarzy,
sygnowany w edycji AP (art print) od 1/100 do 100/100

Otwarcie wystawy Live'Bot
w Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie
/ 07.04.2016



01



02



03



04



05



06

/ otwarcie wystawy, zdjęcia nr 02-06, fot. Ł. Kędziora,
fotografia nr 01 – dzięki uprzejmości MIM w Krakowie

Po wystawie na terenie Muzeum _demontaż ekspozycji
/ 30-31.05.2016









/ demontaż ekspozycji, wsparcie techniczne K. Wywrot,
MIM w Krakowie, fot. V. Kuś

Biogramy

Violka Kuś (Violetta Maria Kuś)
_autorka projektu, wstępu i epilogu do monografii, redaktorka merytoryczna

/ *Wielkopolanka*, Absolwentka Wydziału Sztuk Pięknych UMK w Toruniu. Twórczyni *nadproduktywnej* myśli realizowanej i badanej w sztukach wizualnych. W archeologii obyczaju zachowań i w historycznych tekstach źródłowych próbuje odkrywać nowe obszary tożsamości i relacji międzyludzkich. Eksploruje własny umysł, wchodząc w różne role – archiwistki, etnografki, historyczki czy badaczki ludzkiego mózgu – i odtwarzając je w formie performance *unistycznego* (drugoplanowego). Poddaje analizie rzeczywistość, tworząc duże, rozbudowane instalacje składające się z różnych mediów. Sięga też do naukowych metod z przestrzeni fenomenologii, wykorzystując metodę poznawczą naoczności wyobrażeniowej (przykład wyobrażony). Obecnie istotnym obszarem analizy artystki są zagadnienia z zakresu neurokognitywistyki, m.in. obserwacja i analiza kondycji neuro-psycho-fizycznej człowieka w oparciu o długofalowe działania performatywne, a także projekty artystyczno-badawcze związane ze zjawiskiem języka intencjonalnego jako synonimu słyszalnego dźwięku w komunikacji między bytami ludzkimi i nie-ludzkimi. Od 2015 roku Prezes „Fundacji Artystyczno – Badawczej *om* – organizmy i maszyny w kulturze". Stypendystka Ministra Kultury RP 2004, 2007, 2011, 2015, a także Marszałka Województwa Kujawsko-Pomorskiego 2016. Obszar realizacji: efekty wtórne *nadproduktywnej* myśli – komunikaty, fenotypy, symulacje, archiwalia / www.violkakus.pl

Aleksandra Przegalińska-Skierkowska
_autorka tekstu wprowadzającego do monografii

/ doktoryzowała się w dziedzinie filozofii sztucznej inteligencji w Zakładzie Filozofii Kultury Instytutu Filozofii UW, obecnie jest adiunktem w Center for Research on Organizations and Workplaces w Akademii Leona Koźmińskiego. Absolwentka The New School for Social Research w Nowym Jorku, gdzie uczestniczyła w badaniach dotyczących tożsamości w rzeczywistości wirtualnej, ze szczególnym uwzględnieniem Second Life. Pracowała także przy Polskiej Prezydencji w Radzie UE jako przewodnicząca Grupy Roboczej ds. Audiowizualnych z ramienia Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Interesuje się rozwojem nowych technologii, zwłaszcza zaś technologii zielonej i zrównoważonej, humanoidalnej sztucznej inteligencji, robotów społecznych i technologii ubieralnych.

Krzysztof Siatka
_kurator projektu, autor tekstu wprowadzającego do monografii

/ historyk sztuki (studiował na Uniwersytecie Jagiellońskim i J.W. Goethe Universität we Frankfurcie nad Menem), krytyk sztuki (członem Międzynarodowego Stowarzyszenia Krytyków Sztuki AICA) i kurator związany z Galerią Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki. Wykładowca na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. W latach 2007 – 2011 dyrektor Galerii „Foto-Medium-Art”. Członek Redakcji pisma kulturalnego „Fragile” i członek Zarządu Stowarzyszenia „Fragile”. Interesuje się sztuką drugiej połowy XX wieku i współczesną, następstwami konceptualizmu, a w szczególności postawami intermedialnymi i filozofią medium kreacji artystycznej. Autor koncepcji kuratorskiej kilkudziesięciu wystaw, w których wzięli udział m.in. Jan Berdyszak, Christian Boltanski, Bartek Buczek, Marek Chlanda, Tomasz Dobiszewski, Wincenty Dunikowski-Duniko, Justyna Gruszczyk, Natalia LL, Monika Niwelińska, Ewa Partum, Zdzisław Sosnowski, Artur Tajber, Teresa Tyszkiewicz, Timm Ulrichs, Alicja Żebrowska, Roland Wirtz. Autor tekstów krytycznych i esejów publikowanych w katalogach.

Joanna Dreszer
_wsparcie merytoryczne przy przeprowadzaniu testów IPP, NEO-PI-R

/ dr nauk społecznych w zakresie psychologii, Wydział Humanistyczny, Instytut Filozofii, Zakład Epistemologii i Kognitywistyki UMK, związana z Laboratorium Neurokognitywnym Interdyscyplinarnego Centrum Nowoczesnych Technologii przy UMK w Toruniu. Obszary zainteresowań: neuronalne korelaty percepcji czasu, złożoność dynamiki przebiegu procesów poznawczych; różnice indywidualne w funkcjonowaniu poznawczym.

_autorzy tekstów eksperckich

Elwira Brygoła

/ Adiunkt w Instytucie Psychologii, Uniwersytet SWPS, Wydział Zamiejscowy w Poznaniu. Doktor nauk humanistycznych z zakresie psychologii. Zrealizowała projekt doktorski: *Struktura tożsamości osobistej i jej podatność na zmiany pod wpływem modyfikacji samooceny.* Zainteresowania naukowe skupia wokół problematyki tożsamości osobistej i systemu Ja. Realizuje badania dotyczące rozwoju i zmian osobowości w ciągu życia, ze szczególnym uwzględnieniem zmian obrazu siebie, przekonań (w tym przekonań utajonych), celów i wartości.

Marta Gruszecka

/ absolwentka anglistyki na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, doktor nauk z zakresu pamięci zbiorowej w kontekście traumy kolektywnej oraz kulturowej. W swoich badaniach, prowadzonych na specjalnie zebranych korpusach, wykorzystuje zarówno tradycyjne metody z obszaru krytycznej analizy dyskursu, jak i nowe metody komputerowej analizy tekstu (np. używając metody analizy sieci tekstowych). Jej zainteresowania badawcze skupiają się wokół zagadnień pamięci zbiorowej, upamiętniania oraz psychologii społecznej.

Ewa Miszczuk

/ socjolog sztuki i pracy. Autorka artykułów z zakresu odbioru współczesnej sztuki, pozycji i roli współczesnego artysty i produkcji artystycznej, wywiadów z ludźmi sztuki. Jest redaktorką działu społecznego w kwartalniku kulturalno-artystycznym „Rita Baum", gdzie zajmuje się sztuką z socjologicznego punktu widzenia. Prezeska „Instytutu Rzeźby Społecznej – Fundacji im. J. Beuysa" zajmującej się diagnozami społecznymi, aktywizacją społeczną i kulturalną. Badaczka i autorka licznych raportów i analiz dotyczących problemów grup i osób wykluczonych, rynku pracy, a także problematyki senioralnej.

Łukasz Kędziora

/ historyk sztuki, doktorant studiów z zakresu historii sztuki na Wydziale Nauk Historycznych Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Absolwent Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza na kierunku historia sztuki oraz historia sztuki o specjalności europejskiej turystyki kulturowej, praca magisterska pt.: *Neuroestetyka jako nowa metoda analizy obrazów*. Stypendysta Universita della Calabria, MKiDN oraz ZAiKS; autor recenzji i tekstów krytycznych w prasie branżowej. Specjalizuje się w powstającej dopiero dziedzinie neuronalnej interpretacji dzieł sztuki. Interesują go głównie nowe metodologie nauk humanistycznych, ze wskazaniem na biohumanistykę. Organizator pierwszej w Europie konferencji poświęconej neurohistorii sztuki.

Michał Pikusa

/ absolwent anglistyki na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, doktor nauk z zakresu obrazowania procesów mózgowych odpowiedzialnych za przetwarzanie systemu dźwiękowego drugiego języka. Oprócz badań neurolingwistycznych interesuje się również analizą treści umieszczanych w sieciach społecznościowych oraz sieciową inter-

pretacją tekstów korpusowych. W swoich badaniach korzysta z interdyscyplinarnych metod łączących tradycyjne językoznawstwo z najnowszymi technologiami.

Filip Wróblewski

/ etnolog, absolwent Instytutu Etnologii i Antropologii Kulturowej Uniwersytetu Jagiellońskiego, doktorant z tego zakresu przy Wydziale Historycznym UJ. Redaktor czasopism naukowych „Barbarzyńca" oraz „Etnografia. Praktyki, Teorie, Doświadczenia". Jego zainteresowania badawcze obejmują: historię etnologii i antropologii, metodologię i metodykę etnograficznych badań terenowych, antropologię kognitywną oraz medioznawstwo łączone z zainteresowaniem kulturą popularną.

_recenzenci monografii projektu

Sidey Myoo (prof. dr hab. Michał Ostrowicki)

/ filozof, pracownik Zakładu Estetyki Instytutu Filozofii UJ, pracownik Akademii Sztuk Pięknych i Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie. Członek *Collegium Invisibile*. Przedmiotem jego zainteresowań naukowych jest estetyka, traktowana jako teoria sztuki, głównie w odniesieniu do sztuki współczesnej, w tym sztuki elektronicznej. Od 2003 zajmuje się filozofią sieci. W 2006 posłużył się pojęciem *wirtualne realis* (później: *elektroniczne realis*), które stało się podłożem dla ontoelektroniki, czyli ontologii nakierowanej na analizę rzeczywistości elektronicznej, potraktowanej jako sfera bytu. Przyjmuje się tutaj, że środowisko elektroniczne – *elektroniczne realis* – jest rodzajem alternatywnej rzeczywistości, do której człowiek w coraz większym stopniu przenosi swoją aktywność, zyskując tożsamość sieciową. Oprócz typowej działalności naukowej, w 2007 powołał *Academia Electronica* – niezinstytucjonalizowaną uczelnię, działającą na wzór uniwersytecki w środowisku elektronicznym *Second Life*. Od 2008 prowadzi w niej oficjalny kurs akademicki *Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka*. Jest autorem *10 Prawd o świecie elektronicznym* oraz *Deklaracji moralności dla człowieka w świecie elektronicznym* / www.ostrowicki.art.pl

prof. Sławomir Sobczak

/ artysta intermedialny, kurator wystaw, profesor zwyczajny, Prodziekan Wydziału Komunikacji Multimedialnej Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Działacz w obszarze kultury i sztuki. Wiceprezes „Fundacji Mediations Biennale" i „Stowarzyszenia Via Activa". Obecnie realizuje autorski projekt artystyczno - badawczy *Polish Art Tomorrow* / www.arttomorrow.pl

_redakcja językowa i korekta

Anetta Kuś

/ fundatorka i współinicjatorka myśli programowych „Fundacji Artystyczno-Badawczej *om* - organizmy i maszyny w kulturze”, politolożka, absolwentka studiów dziennikarskich, doktorantka literaturoznawstwa Wydziału Humanistycznego UKW w Bydgoszczy, związana z Pracownią Humanistyki 2.0 UKW w Bydgoszczy, współrealizatorka projektów artystycznych w grupie *siostry Kuś*. Zainteresowania badawcze: *animal studies*, posthumanizm, nowa socjologia literatury.

Indeks nazwisk

LIVE'BOT

/ miejsce realizacji wystawy
Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie

/ koordynacja projektu
„Fundacja Artystyczno-Badawcza *om* – organizmy i maszyny w kulturze"

/ współpraca merytoryczna
Laboratorium Neurokognitywne ICNT w Toruniu

/ współfinansowanie projektu
Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego RP
Muzeum Inżynierii Miejskiej w Krakowie

/ współfinansowanie monografii
Marszałek Województwa Kujawsko-Pomorskiego

/ współfinansowanie Wydania II
Fundacja „5MEDIUM"

KRAKÓW

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

WOJEWÓDZTWO KUJAWSKO-POMORSKIE

MUZEUM INŻYNIERII MIEJSKIEJ W KRAKOWIE

KRAKÓW krakow.pl

F5 M

ICNT

LIVE'BOT

/ autorka projektu i redakcja merytoryczna
Violka Kuś (Violetta Maria Kuś)

/ kurator projektu
Krzysztof Siatka

/ recenzja
prof. Sławomir Sobczak
Sidey Myoo (prof. dr hab. Michał Ostrowicki)

/ redakcja językowa i korekta
Anetta Kuś

/ projekt graficzny i skład
Violka Kuś

E-naukowiec

/ WYDAWCA
E-naukowiec, www.e-naukowiec.eu

ISBN 978-83-941018-6-2
Wydanie II - uzupełnione, Bydgoszcz 2016
Liczba arkuszy wydawniczych: 7,2

„Publikacja zbiorowa wydawana pod redakcją Violki Kuś składa się z pięciu artykułów, wprowadzenia i epilogu napisanych przez artystkę, będącej redaktorką tomu oraz z kuratorskiego wprowadzenia Krzysztofa Siatki. Całość nawiązuje do jednego tematu: pracy artystyczno -badawczej *Live'Bot*. Tematyka od razu wzbudziła moje zainteresowanie, gdyż problematyka sztucznej inteligencji jest fascynującym i współcześnie eksplorowanym w różnych dyscyplinach naukowych tematem, natomiast gdy dochodzi do tego eksplikacja artystyczna, problematyka ta zatacza jeszcze szersze kręgi, wychodząc poza np. zagadnienia techniczne – można metaforycznie powiedzieć, że sztuka uduchowia Chiński Pokój J. Searle'a".

Sidey Myoo (prof. dr hab. Michał Ostrowicki)

„Publikacja, a przede wszystkim multimedialna prezentacja projektu, stanowi bardzo interesujący dyskurs poznawczy... Realizacja projektu przeniosła w obszar rzeczywistości szereg twórczych intuicji związanych z procesem badawczym nad wieloma nawarstwiającymi się zagadnieniami związanymi z wirtualną rzeczywistością, rolą maszyn, a bardziej jej software'ów przy budowaniu wzajemnych relacji otoczenia technologicznego człowieka z jego bytem fizycznym i intelektualnym."

prof. Sławomir Sobczak



ISBN 978-83-941018-6-2
9 788394 101862